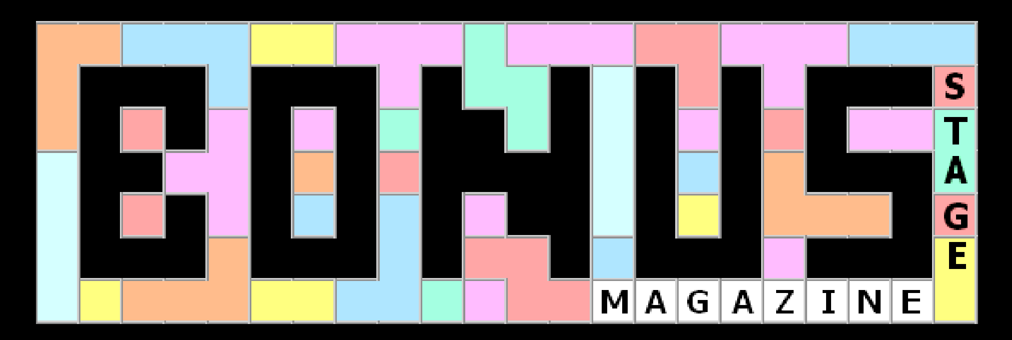

Año 3
Número 12
Diciembre 2013
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
Darkwing Duck
The Lost World GG
Super Mario Land 2
Grief Syndrome
Gremlins 2 GB
REVISIÓN
The King of Kong
THE KING OF KONG
A FISTFUL OF QUARTERS
DON'T GET CHUMPATIZED
REPORTAJE
Retro Barcelona 2013
VISIÓN PERIFÉRICA
SEGA Paddle Control
PADDLE CONTROL
SEGA
ESPECIAL
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

Número 12 – Diciembre del 2013



ÍNDICE

EDITORIAL por Skullo 03

PORTADAS DESCARTADAS por Skullo.... 04

ANÁLISIS

Gremlins 2 por Skullo 05

Grief Syndrome por ElMestre 08

JP: The Lost World por Skullo 11

Super Mario Land 2 por Alf 13

Darkwing Duck por NesBeer 16

VISIÓN PERIFÉRICA

SEGA Paddle Controller por Skullo 19

REVISIÓN

The King of Kong por Skullo 21

REPORTAJE

Retro BCN por Skullo.. 24

MEDALLA DE PLATA

Jax por Skullo 29

MADE IN CHINA

Juegos de Aladdin (1) por NesBeer 32

ESPECIAL

Tortugas Ninja por Skullo 38



EDITORIAL





Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine 12, un número que os resultará algo diferente de manera visual, pues nuestra maquetadora habitual, Kurai, no puede maquetar por falta de tiempo como ya anunció en el número pasado, así que todo el apartado visual vuelve a recaer en mis manos, y yo no tengo tantos conocimientos ni experiencia como ella para maquetar la revista. Así pues, espero que no os importen las ligeras diferencias visuales que tendrán los nuevos números comparados con los anteriores.

Dicho esto, he de comentar que este número es uno de los que tenía más ganas de hacer, principalmente por el especial de las Tortugas Ninja, personajes que conocí por la serie de animación de los 80 (como la mayoría de gente, supongo) y de los que nunca me llegué a distanciar demasiado pese al paso de los años, pues siempre estaba descubriendo cosas nuevas sobre ellos (sus comics originales, las nuevas series, videojuegos que no había probado...etc.) así que tenía bastantes cosas que decir sobre estas cuatro (o tal vez cinco) tortugas mutantes. El resultado ha sido un especial de casi 30 páginas donde he intentado explicar un poco de todas las etapas por las que han pasado los personajes, además de hablar de sus diferentes videojuegos, claro.

El resto de la revista continua con sus secciones fijas como los análisis, la visión periférica (comentando un mando bastante extraño para Master System) la Medalla de Plata (dedicada a un miembro de las Fuerzas Especiales), la Revisión de una película un tanto particular, pues si bien no es una película de videojuegos, trata sobre videojuegos y solo por eso resulta muy interesante, y un repaso por los juegos piratas de Aladdin en Made In China.

De paso, y como veréis al pasar un par de páginas, he decidido incluir dentro de la revista las portadas descartadas para este número, pues la decisión ha sido difícil y creo que todas merecían haber sido portada, motivo por el cual os pedimos ayuda en Facebook y en diversos foros para poder elegir la definitiva. ¡Gracias por vuestra ayuda!

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y también podéis haceros fans de la revista en nuestra página de Facebook para estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538



Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número, tanto como nosotros al escribirlo.

Skullo

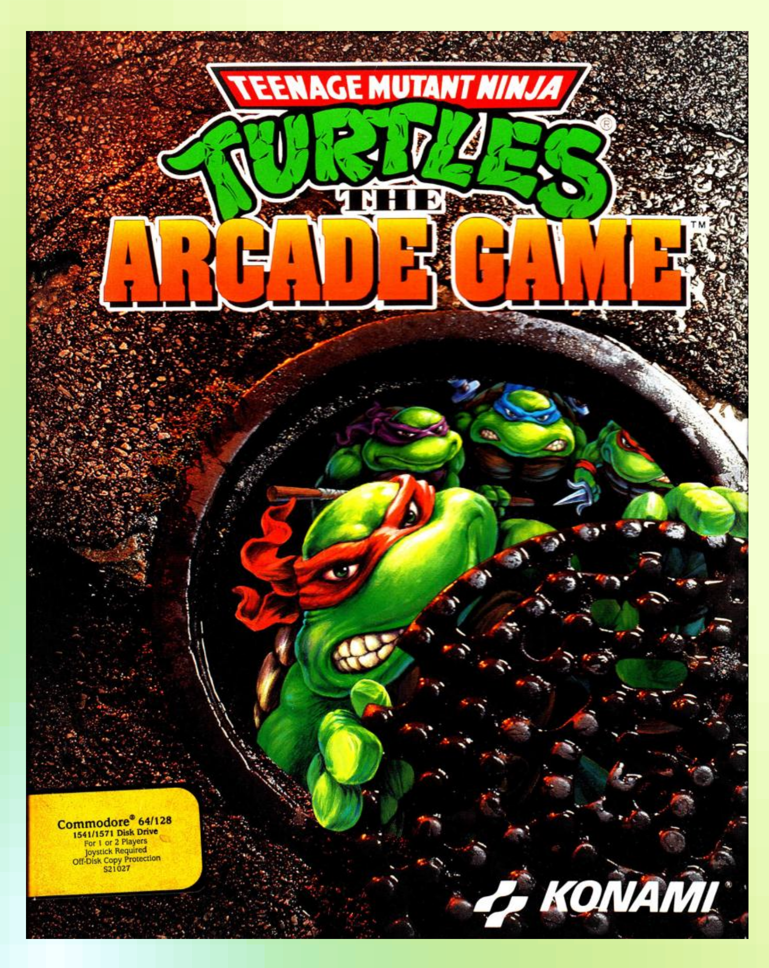
PORTADAS DESCARTADAS

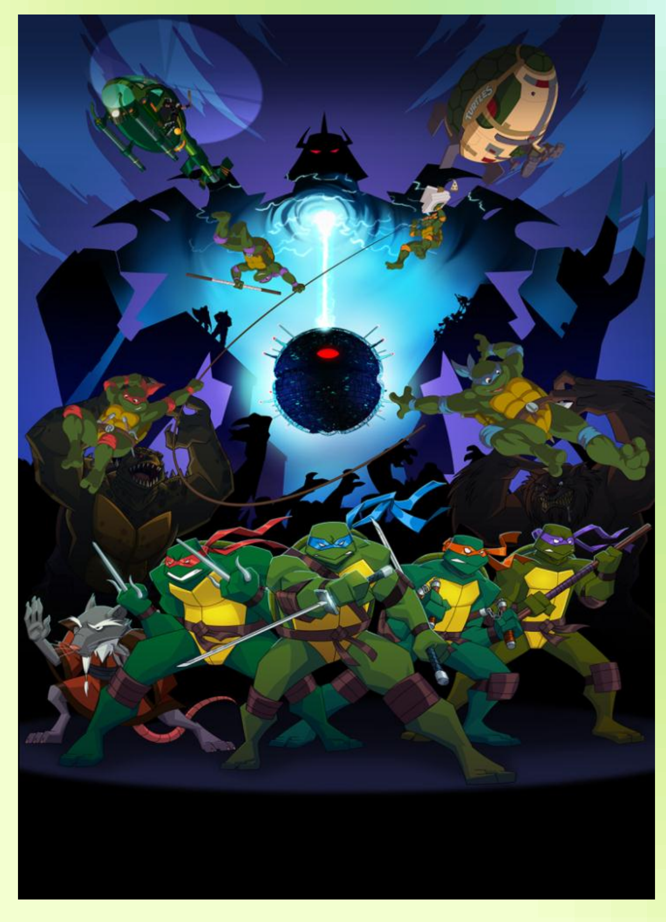
Como muchos sabéis, la portada de este número fue elegida a través de los comentarios y votos que dabais en nuestra página de Facebook y en los diversos foros donde colgamos la revista.

Al final la portada seleccionada ha sido la que corresponde con el juego de Game Boy "Fall of the Foot Clan" que también se usó en algunos comics y que originariamente iba a ser el cartel promocional de la primera película de imagen real, aunque como todos sabemos, al final se desestimó.

Vuestra segunda favorita ha sido la del Arcade Game, con las tortugas dentro de las alcantarillas. Esta también me gustaba mucho y era muy original al mostrar a los personajes de manera limitada. Las otras portadas han quedado bastante por detrás. Supongo que la de Turtles Forever se veía muy actual y la de los comics se hacía extraña a muchos al tener todas las tortugas la bandana de color rojo (o quizás es el mal recuerdo del primer juego de NES, quien sabe).

En cualquier caso, gracias por la participación y aquí os dejo las otras ilustraciones para que las disfrutéis.









ANALISIS

GAME BOY

GREMLINS 2

1 Jugador – Plataformas – Sunsoft 1991



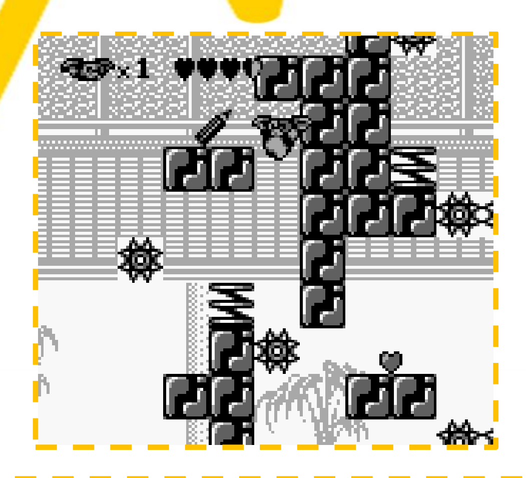
¿Qué pasa cuando le mojas un Mogwai? Que salen otros como él, pero malvados y ¿qué pasa si esos malvados comen pasada la media noche? ¡Que se convierten en Gremlins! ¿Y qué pasa si se mojan los Gremlins? Pues que se multiplicaran hasta provocar una enorme plaga que vendrá acompañada de muertes y una histeria masiva en la desafortunada ciudad que sufra sus ataques.

Gremlins fue una película que tuvo un gran éxito comercial, unos años más tarde apareció Gremlins 2, que acentuó el tono cómico de la original, pero aun así gusto bastante. Sunsoft fue la encargada de hacer los juegos NES y Game Boy que se basarían en esa película. Conviene aclarar, que ambos juegos son totalmente diferentes y por lo tanto, lo que diga en este análisis del juego de Game Boy no hay que aplicarlo al de NES.

Gráficos

Desde el simpático Gizmo que vemos en la pantalla de inicio, a las diversas ilustraciones que van saliendo en el juego, podemos decir que el apartado gráfico está bastante trabajado, pues los personajes salen muy bien representados. Una vez dentro del juego vemos que el sprite de Gizmo es bastante pequeño, pero al menos han tenido el detalle de que no han invertido el sprite al movernos de derecha a izquierda, sino que lo han vuelto a colorear para que la cara de Gizmo se vea por su parte marrón o blanca según la dirección hacia la que ande. Los diferentes enemigos Gremlins suelen estar bastante trabajados, hay bastante variedad, tenemos los que están escondidos en el suelo, los que andan, los que van en monopatín, el Gremlin chica, otros que nos tiran pelotas, y prácticamente todos con sprites diferentes, siendo algunos bastante grandes que nuestro protagonista, los otros enemigos son bastante sencillos (ratones, arañas) y no destacan demasiado. Los jefes finales tienen un diseño bastante curioso, sobretodo el enemigo final que prácticamente ocupa toda la pantalla.

Los escenarios no están tan inspirados y todos tienen un diseño prácticamente idéntico, los mismos bloques, pinchos, muelles… solo cambia el fondo, que es bastante sencillo.

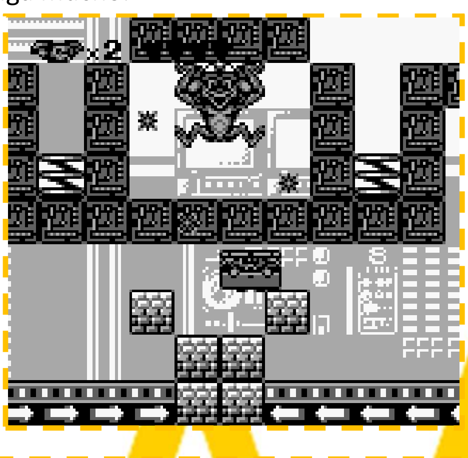


Muelles, pinchos y bloques molestos en cada nivel



Sonido

El juego tiene melodías pegadizas y muy alegres, lo que no entiendo es porque no suena el tema de la película en ningún momento, es una pena porque es una canción que podría haber sido bien trasladada a la Game Boy. Los sonidos son muy básicos, no hay demasiados, los enemigos no suelen hacer ruidos (solo al morir) así que no es algo en lo que el juego sobresalga mucho.



La caja de herramientas nos protegerá

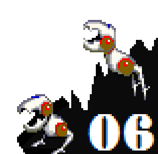
Jugabilidad

Gremlins 2 es un juego de plataformas muy sencillo, tenemos un botón para saltar y otro para atacar siempre y cuando hayamos encontrado nuestra arma principal (el lápiz) o las radios, que nos darán una nota musical que podremos lanzar a los enemigos una sola vez. También podremos meternos en una caja que nos protege de los enemigos y los destruye, o usar unos bloques que lanzaran un guante de boxeo para matar enemigos, como curiosidad decir que en el enfrentamiento final podremos usar un arco. El ataque de Gizmo con el lápiz tiene muy poco rango y tendremos que aprender a golpear sin que nos den a nosotros al mismo tiempo, en muchas ocasiones tendremos que golpear retroceder y volver a golpear (pues hay muchos enemigos comunes que aguantan dos o tres golpes antes de morir).

Los controles no son malos, van bastante bien, pero este juego tiene un problema muy grande que afecta a la jugabilidad, y es el diseño de los niveles. La mayoría de niveles están plagados de pinchos colocados estratégicamente en sitios trampa para que caigamos sin poder verlos, o simplemente hay fases rodeadas de pinchos en todo tipo de saltos, hay momentos en los que nos veremos prácticamente forzados a recibir daño para poder avanzar, normalmente hay una alternativa para pasar sin hacernos daño, pero es tan arriesgada que de fallar perderemos la vida automáticamente. Además de los pinchos hay que tener en cuenta que se abusa mucho de saltos complicados, sobretodo saltos largos en sitios clave, con un hueco debajo y un bloque encima, si saltamos demasiado alto tocaremos el bloque y caeremos al agujero, si saltamos poco no llegaremos al otro lado. También tienen mucho peso los muelles, en los que presionando el botón de salto llegaremos a sitios más altos, pero claro, muchas veces están colocados en sitios estratégicos para tirarnos contra pinchos, enemigos o simplemente hay que saltar en ellos para hacer saltos en los que es prácticamente imposible no caer en los pinchos (como el principio del segundo nivel) o hay que saltar en ellos evitando un bloque que está justo encima del muelle para luego intentar ponernos por encima de ese bloque evitando chocar contra otro y caer en los pinchos que hay debajo del muelle (el principio del cuarto nivel es el mejor ejemplo).
Por si todo esto fuera poco, hay partes de plataformas móviles donde nos sale más a cuenta quedarnos en un pincho recibiendo daño esperando que vuelva la plataforma para continuar que seguir encima de ella todo el trayecto (esto sucede en el nivel tres) y luego, como puñalada final, hay un trozo en el nivel cuatro donde no podemos ver a Gizmo y tendremos que saltar entre pinchos a ciegas (la única posibilidad de sobrevivir a esa parte es ir con una nota musical, ya que marcará donde esta Gizmo).
Con todo esto lo que quiero decir, es que el personaje se controla bien, pero el diseño de los niveles es tremendamente tramposo, y por lo tanto frustrante, cosa que hace que la mayoría de gente deje este juego sin completar.

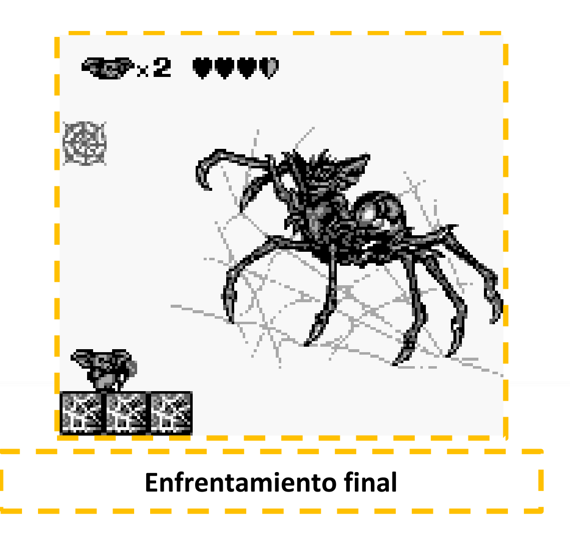


Bonus para ganar una vida extra





Algunos enemigos solo se pueden evitar

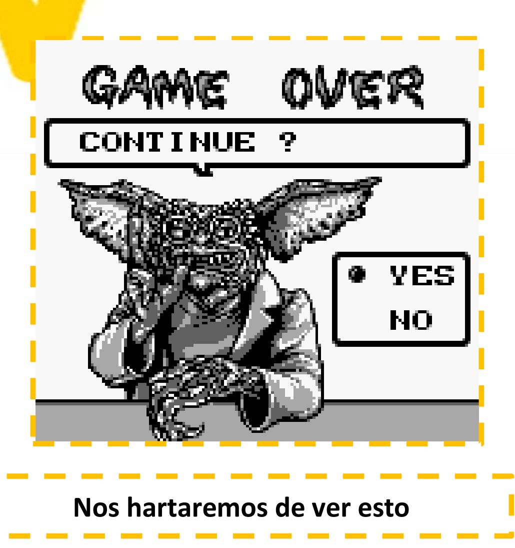


Enfrentamiento final

Duración

El juego tiene 4 niveles, cada uno con un jefe. ¿Es corto? No, en la práctica no lo es, ya que para poder completar este juego hay que jugar de manera continuada y tener mucha paciencia. El diseño de los niveles, y la dificultad de algunas batallas contra los jefes se encargan de alargar la duración, si crees que el Gremlin murciélago es difícil, espérate a ver al Gremlin eléctrico del nivel 3. Obviamente estos jefes tienen rutinas que tenemos que aprender para vencerles, pero aun así podemos perder una vida rápidamente si cometemos un par de errores.

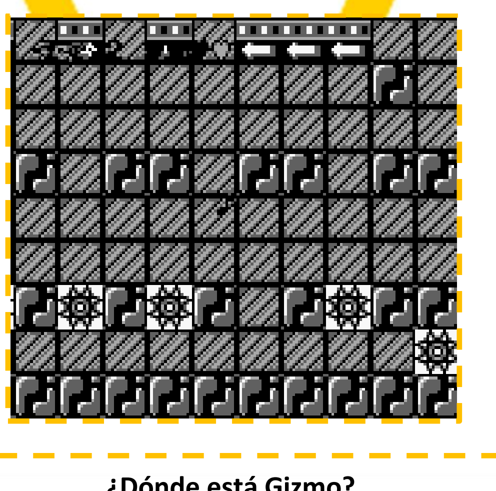
Este es uno de los juegos de plataformas más difíciles que he completado recientemente (admito que me dio mucha satisfacción hacerlo, después de tantísima frustración) es un juego sin piedad, nos hartaremos de ver la pantalla de Game Over, pero por fortuna, las continuaciones son infinitas.



Nos hartaremos de ver esto

Conclusión

Gremlins 2 es un juego que podría haber sido mucho mejor, si en lugar de hacer 4 niveles infernales hubieran hecho 8 con dificultad gradual estaríamos hablando de un juego recomendable. Su diseño de niveles y lo fácil que es perder vidas en sitios concretos lo vuelve terriblemente frustrante. Solo se lo recomiendo a los que sean muy veteranos en las plataformas y busquen algo difícil, y a los que les gusten mucho los Gremlins, pero no tengan necesidad de completar el juego, solo jugarlo de vez en cuando.



¿Dónde está Gizmo?



ANALISIS

GRIEF SYNDROME



1/3 Jugadores – Beat em up – Twillight Frontier 2011

Twiligth Frontier es una pequeña compañía japonesa que hace juegos indie o como dicen en Japón "doujin games". En el año 2011 desarrolló este juego que a pesar de ser relativamente nuevo, tiene una jugabilidad más bien clásica. Grief Syndrome es un beat'em up 2D de scroll lateral basado en el manganime Mahou Shoujo Madoka Magica en el que pueden jugar hasta 3 jugadores a la vez.

Este manganime puede parecer el típico de chicas mágicas que van eliminando sus enemigos, en este caso brujas, pero en realidad esta serie esconde algo bastante más complejo y serio de lo que pueda parecer al principio, si queréis saberlo, tendréis que leer el manga o ver el anime.



Gráficos

El diseño de los personajes es muy fiel al manganime, aunque las cinco protagonistas son un poco cabezonas. Tanto ellas como los enemigos cuentan con un gran número de detalles y de animaciones, se aprovecha el hecho de que el juego se ve en una alta resolución. Los escenarios también son fieles y están bien detallados, dan una gran sensación de profundidad, ya que hay escenarios que incluso llegan a tener 6-8 capas de Scroll parallax.



Ayudándose entre compañeros

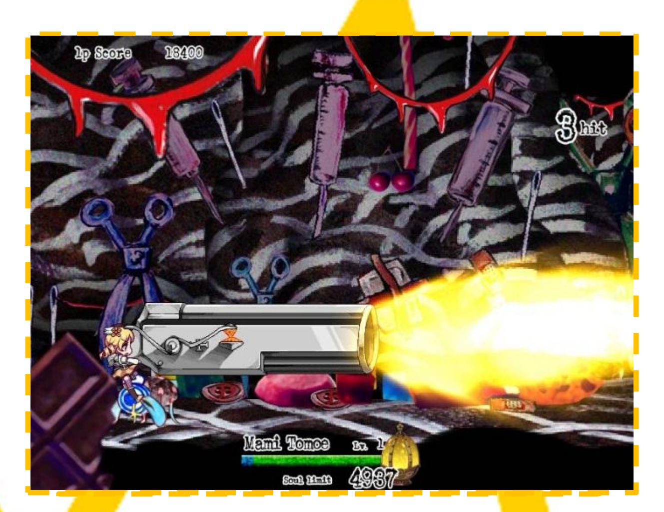
Sonido:

Los efectos sonoros están bien conseguidos y son de buena calidad, aunque se echan de menos las voces de los personajes. La música no está mal, acompaña al desarrollo del juego, pero bastantes veces pasa desapercibida. Hubiera sido genial que tuviera la música del anime, pero seguramente tanto la música como las voces no están por temas de licencia, ya que la compañía que ha hecho el juego es pequeña y no puede gastar mucho presupuesto.



Jugabilidad

Las protagonistas cuentan con una serie de movimientos para hacer frente a los enemigos: tienen doble salto, pueden subir y bajar plataformas que se encuentren mientras avancen en el juego, tienen 3 tipos de ataque: El ataque normal, cuatro ataques especiales (según le demos hacia un lado, arriba, abajo o ninguna dirección) y el súper ataque especial con efectos devastadores.



"Tiro Finale"

Nuestro marcador de vida es un tanto especial, tenemos una barra de vida y un indicador de alma en forma de número. Este número va bajando muy poco a poco, si llega a 0, el personaje muere. Cuando el enemigo nos hace daño, este daño se recupera en un momento, gastando de golpe una pequeña cantidad del indicador de alma, si nos pegan bastante y nos recuperamos bastante, aunque se gaste una pequeña cantidad del indicador cada vez, como se ha gastado varias veces, se notará que el indicador ha bajado considerablemente. Si nos pegan mucho de forma seguida y nos acaban quitando toda la barra de vida. Para que el personaje resucite, necesita una gran cantidad de indicador de alma, así que hará que baje mucho de golpe. Al final, si recibimos tanto daño que el indicador de alma llega a 0, el personaje muere para el resto de la partida sin posibilidad de resucitar y tendremos que elegir otro, así que hay que tener cuidado de que no nos maten demasiado.

Al hacer el súper ataque especial, una parte de la barra de vida, que es verde, se volverá azul y tardará unos segundos en volverse verde de nuevo. Durante este tiempo si nos hacen daño, perdemos la vida del golpe más la vida azul, un golpe duro para el indicador de alma, así que también hay que vigilar el momento en que usar el súper ataque especial. Este sistema de vida plasma perfectamente lo que es el alma en el manganime.

Cada personaje ataca de forma distinta y tiene unas estadísticas distintas de vida, ataque e indicador de alma, aunque en términos generales se podría decir que Madoka, Homura y Mami atacan a larga distancia y Sayaka y Kyouko luchan cuerpo a cuerpo.

Los súper ataques especiales hacen gran daño, aunque el de Homura para el tiempo para el enemigo durante unos segundos. Los enemigos comunes tienen solo uno o dos ataques, aunque hay bastante variedad de enemigos, también hay trampas y plataformas durante el juego, no es solo avanzar y matar. Los jefes, que son las brujas, tienen más variedad de ataques. Se puede reconocer la fidelidad al manganime en los ataques de las protagonistas, los enemigos y las brujas.

Nuestros personajes van subiendo de nivel y mejorando sus estadísticas según vayamos matando enemigos, cosa que ayudará, ya que las pantallas serán cada vez más difíciles y los enemigos se volverán más fuertes.



Bruja Aberrante

Duración

Una partida dura alrededor de media hora, ahora bien, se nota la diferencia de jugar solo a jugar acompañado de uno o dos amigos. Jugando acompañado es más sencillo ya que los compañeros se ayudan unos a



otros, jugar solo es más difícil y puede que la partida se alargue hasta unas 2 horas, ya que nos pueden matar a algún personaje o puede que necesitemos repetir pantallas para subir de nivel y poder hacer frente al jefe final del juego, depende también de nuestra habilidad.



¡No! ¡Otra vez no!

El juego tiene 5 pantallas con su jefe cada una, hay distintos finales según las chicas que hayan muerto durante la partida, además, hay una pantalla secreta que se desbloquea cumpliendo un requisito concreto (los que hayan visto la serie entera se imaginarán cuál es ese requisito). A parte, también hay otra versión de Homura para elegir, que los fans reconocerán de qué momento es y un personaje secreto controlable, el cual no diré pero ya se puede imaginar, que sale en unas circunstancias concretas.

Una vez pasado el juego, la siguiente partida podemos empezarla en modo normal o en modo difícil, donde si queremos, cada vez que le demos una vuelta al juego, podemos aumentar la dificultad de forma exponencial. Con todo esto, seguro que jugareis varias partidas tanto solos como acompañados, alargando así la vida del juego.



Selección de personaje

Conclusión

Es un buen beat'em up donde lo más original es que plasma perfectamente lo que es el manganime. Hay otros beat'em up mejores, pero si te gusta Madoka, este juego es muy recomendable por su fidelidad y porque está bien hecho, además de que jugar solo y acompañado cambia bastante.



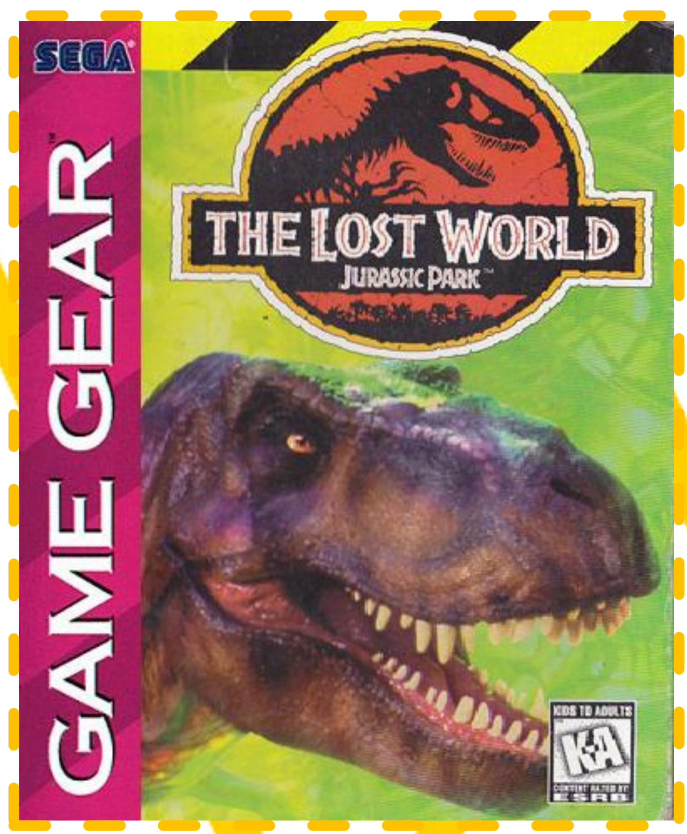
ANALISIS



JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

1 Jugador – Plataformas – Aspect Co. 1997

En el número anterior hablé del The Lost World de Game Boy, un juego que pasó bastante desapercibido en su día (para estar basado en una película tan comercial) sin embargo no fue el único basado en la secuela de Jurassic Park que pasó "sin hacer ruido" pues la versión de Game Gear también tuvo poco impacto, o puede que incluso tuviera menos todavía, ya que en el año 1997 no era muy común ver juegos de la portátil de SEGA, que había sido prácticamente sepultada por la incombustible Game Boy.



Gráficos

Los sprites son muy coloridos y bastante grandes, el protagonista humano se ve bastante bien, el sprite del dinosaurio que manejamos (un Compsognathus, generalmente abreviado como "Compy") es quizás, demasiado "gracioso", pero correcto. Los enemigos, en la mayoría de los casos, se ven muy bien, además no suelen repetirse, aumentando la variedad.



Algunos fondos están muy detallados

Los jefes merecen una mención aparte, algunos son dinosaurios de tamaño similar a nuestro protagonista, pero las zonas donde peleamos contra ellos cuentan con algún detalle particular (por ejemplo uno de los primeros jefes hay que ir encendiendo la luz para poder verle) y otros son dinosaurios de gran tamaño (como el T.Rex o el Brachiosaurus) se ven genial, no se muestran enteros, pero quedan bastante bien.

Los escenarios en general intentan ser variados, con zonas de montaña, instalaciones de Ingen, recorriendo partes de selva y las copas de los árboles, la última fase de todas es completamente diferente al resto del juego, pues manejamos un coche y tendremos que huir del T.Rex, gráficamente está bastante conseguida. Otra cosa a mencionar son las ilustraciones que salen entre fase y fase, o cuando vamos a pelear contra algunos jefes, todas con muy buen uso del color y de gran detalle.



Sonido

La verdad es que el apartado sonoro es bastante flojo, no es malo, pero es muy sencillo, las melodías cumplen, pero son fácilmente olvidables y los sonidos especiales son muy normalitos, quizás haya que destacar algún rugido del Rex, pero tampoco es nada del otro mundo. Al menos no tiene sonidos que molesten, y eso es bueno.



Compy contra Dilophosaurus

Jugabilidad

Este es un juego clásico, mezcla de plataformas con elementos de acción, y se controla como tal, un botón de disparo y otro de salto. Podemos disparar agachados presionando abajo, y disparar en diagonal si presionamos hacia arriba, para entrar por las puertas y activar interruptores que nos abran barreras o enciendan la luz, también tendremos que presionar arriba. En momentos muy específicos nos tocara deslizarnos por el suelo, se hace presionando adelante y botón de disparo. En un nivel manejaremos al Compy, su control es tan simple como el del humano, un botón para atacar y otro para saltar, aunque con el dinosaurio también podremos agarrarnos a la pared y trepar por ella.



Uno de los enormes jefes finales

Duración

El juego empieza con 3 fases (de las cuales podremos elegir el orden) al completarlas pasaremos otra más, luego nos tocará controlar al dinosaurio en otra, y tras completarla estaremos en la última de todas, lo cual hace un total de 6 fases. Al final de cada fase nos encontraremos a un jefe, lo cual es muy de agradecer porque son muy distintos entre sí, pero en general son bastante fáciles, basta con dispararles unas cuantas veces y ya está, el único que tiene un poco más de complejidad es el Pachycephalosaurus, que hay que conseguir primero que se choque contra un árbol y luego dispararle. La verdad es que ninguno de los niveles es especialmente largo, rebuscado ni complicado, así que podremos ir avanzando sin ningún problema, además el juego tiene continuaciones ilimitadas, y el personaje humano aguanta muchos golpes antes de morir, facilitándolo aún más.
En general el juego es muy fácil, es uno de esos que te puedes pasar la primera vez que lo juegas, en menos de una hora sin pasar apuros.



Acelera y evita los mordiscos del T.Rex

Conclusión

The Lost World para Game Gear es un buen juego, se hace agradable de jugar y es bonito de ver, pero cuando llevas un rato jugando te das cuenta que estás en la última fase y te sabe a poco. La verdad es que 3 o 4 niveles más le habrían sentado muy bien (y así podríamos controlar al Compy más veces), o quizás limitar el juego a un número determinado de vidas. En resumen: es bueno, pero muy corto y fácil. Aun así lo veo bastante recomendable para partidas rápidas, sin complicaciones.





ANALISIS



SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

1 Jugador – Plataformas – Nintendo 1992



Es un hecho incontrovertible que Super Mario Land fue uno de los títulos más exitosos de la historia de Game Boy y de la propia saga del entrañable fontanero de Nintendo. Casi tres años después, Nintendo se marcaba con una secuela directa de este título un "más difícil todavía": superar en éxito y calidad a su predecesor. Si bien Super Mario Land 2: Six Golden Coins quedó lejos a nivel de ventas con respecto a la primera entrega, como veremos a lo largo del artículo, le superó en el resto de aspectos. No se equivocaba Nintendo al indicar en la caja que estábamos ante "su mayor aventura de Game Boy".

Para ello, Nintendo optó por una línea rupturista, a pesar de que, a primera vista, los visos de continuidad destacan en su trama entrelazándolos íntimamente. De hecho, la historia comienza donde acaba la anterior, tras rescatar Daisy en país de Sasaraland. Por desgracia, mientras aún lidiaba con mil y un peligros en dicho país, el castillo de Mario había permanecido desprotegido, y Wario, su archienemigo y alterego, usurpó su castillo y la isla en el que se erigía, manipulando a sus habitantes a voluntad y "convirtiéndolo en su campo de juegos privado". Además, dispersó las seis monedas que custodiaban la puerta del mismo por toda la isla para evitar que Mario pudiera volver a entrar. Ahora éste deberá recuperar todas las monedas para expulsar a Wario y recuperar lo que es suyo. Pronto veremos que no es el paradigma argumental (el típico rescate de la princesa en apuros) lo único que ha cambiado. Las novedades y reinterpretaciones de la saga llegan a la mismísima raíz del juego.

Gráficos

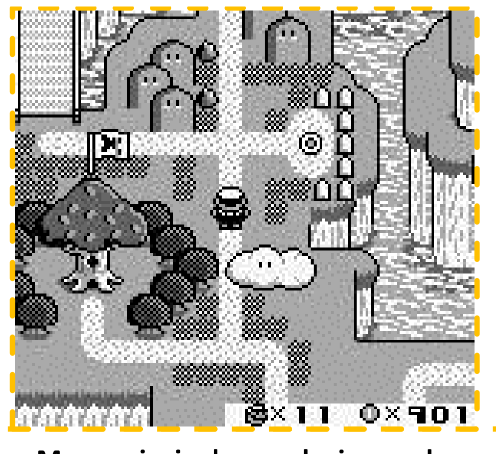
Es en la historia donde terminan las similitudes, pues nada más encender la consola comprobaremos que en todo lo demás son completamente diferentes. De hecho, Super Mario Land 2 supone un enorme salto cualitativo en todos los aspectos. En lo primero que reparamos es que presenta unos gráficos excelentes para un juego de Game Boy de la época. Los escenarios tienen más contenido y detalle, realmente se aprecia una carácter propio e individualizado en cada mundo que recorre el fontanero.

La sensación de vacío y esquematismo de Super Mario Land ha desaparecido. En cuanto a los personajes, están representados a una escala superior, con animaciones más ricas y con una pixelación más moderada. En otras palabras, los gráficos cuentan con una mayor vitalidad y detalle, evocando a los de Super Mario Bros. 3 y Super Mario World.





Nuevas habilidades para Mario



Mapa principal para elegir mundo

Sonido

Sus temas musicales son inolvidables, y destacan por su frescura y vitalidad, aunque también podrán ser misteriosos o siniestros en los escenarios más ominosos. A pesar de que una buena parte de ellos son variantes de una melodía principal, posee una cantidad parangonable (o incluso superior) a otros títulos de Mario cercanos en el tiempo. Pero al mismo tiempo, resta originalidad a su banda sonora, algo que no ocurría con Super Mario Land, donde el repertorio era mucho menor, lo que no impedía que sus rebosaran de personalidad.

Ahora pasemos a hablar de los efectos sonoros. Mientras que en su predecesor abundaban los efectos estándar, que podrían oírse (con variantes) tanto en Super Mario Land como en otros títulos coetáneos como el Tetris, los efectos sonoros recuerdan más a los que nos encontramos en sus juegos de la NES. A nivel de efectos sonoros, podemos concluir que es más “mariano” que el primero.

Jugabilidad

Otro aspecto que se aprecia a primera vista es la libertad de movimientos de la que se disfruta en los niveles. Ya no existe ese restrictivo desarrollo izquierda-derecha deudor de Super Mario Bros., sino que podemos desplazarnos hacia adelante y hacia atrás, arriba y abajo. No sólo la cámara acompaña, sino que los movimientos del fontanero acompañan a la perfección esa flexibilidad jugable. Las carreras y los saltos siguen siendo el alma del juego, pero el elenco de movimientos se amplía considerablemente.

Al igual que en sus homólogos de NES y SNES, podemos efectuar saltos giratorios (importantes para pulverizar bloques y derrotar hasta a los enemigos más duros como los Koopa Troopas), planear gracias una Zanahoria (ítem nuevo en la saga) que nos convertirá en Mario Conejo, nadar, o flotar libremente en el espacio interestelar.



¿Homenaje a Viernes 13?



Nos reencontraremos con Tatanga



Pese a ser una jugabilidad mucho más elaborada, sigue siendo, como mínimo, igual de intuitivo y accesible que cualquier título del fontanero. Las plataformas son la espina dorsal del título, por lo que estas nuevas opciones sólo contribuyen a engrasar el engranaje jugable. Los controles responden cuando tienen que responder, incorporando, a lo sumo, nuevos ingredientes en los saltos y en la forma de derrotar a los enemigos o abrirse camino, adquiriendo ahora la capacidad, por ejemplo, de destruir bloques con las bolas de fuego que proporciona la flor de fuego o arrojando los caparazones de Koopas. Asimismo, el hecho de que no obtengas una vida por cada cien monedas que recojas, sino que se vayan acumulando hasta rozar el millar para gastarlas en las máquinas de bonus, supone una vuelta de tuerca al concepto de monedas tradicional. Por otra parte, no existe un medidor de puntuación. Para llenar el hueco de las cien monedas en la consecución de vidas, se contabilizan los enemigos liquidados.



Wario, el responsable de todo

Duración

Pero esa libertad y flexibilidad va mucho más allá. Se trata del juego de Mario menos lineal conocido hasta la fecha. El orden de las distintas áreas que componen la isla de Mario se puede cambiar en cada partida. Las seis monedas doradas que nos dan los jefes al ser derrotados, adquieren una importancia capital al ser las llaves de entrada al castillo ocupado por Wario. Es el principio del acopio de objetos a partir de un escenario complejo en el que nosotros somos en última instancia los que decidimos el orden a seguir para alcanzar el objetivo final. Estamos ante uno de los ingredientes precursores de Super Mario 64.

La Isla de Mario consta de 6 mundos y 32 niveles, algunos de ellos secretos. Como se ha dicho, son de lo más originales y variados, yendo desde una granja de hormigas (Macro Zona) en la que nuestro héroe deberá encoger para surcar su interior, a una gigantesca estructura con la forma del fontanero (Zona Mario), pasando por una primera incursión al espacio (Zona Espacial), unos quince años antes de Super Mario Galaxy.

La dificultad puede ajustarse a “easy mode” o normal, si bien no hubiera estado mal un “hard mode” para los plataformeros más curtidos. En el peor de los casos, si perdemos todas las vidas es posible que tengamos que volver a jugar buena parte de los mundos que dejamos atrás, pues perderemos todas las monedas de los jefes y tendremos que recuperarlas. Pero con la suficiente práctica y conocimientos del juego puede hacerse algo corto, pues no será difícil sortear la fatídica pantalla del Game Over. Sin duda, la oportunidad de guardar la partida en tres archivos diferentes abre nuevas perspectivas a los tempos de la partida y a la capacidad de jugar distintas partidas simultáneas (lo que se agradece si se tienen hermanos). En definitiva, su duración y rejugabilidad aumentan considerablemente en comparación con su predecesor, pero es menor que otros títulos de plataformas de Game Boy que estarían por venir.

Conclusión

Por las citadas características, así como por su gran repercusión posterior, Super Mario Land 2: Six Golden Coins se ganó un sitio entre los grandes de la saga, a pesar de ser uno de los grandes olvidados entre algunos medios del sector. Y se lo merece porque fue el juego en el que Wario debutó (y el último hasta el día de hoy en el que el villano y el argumento variaron sustancialmente), el que sentó el precedente para Wario Land: Super Mario Land 3 y el precursor de las subsagas de juegos poco lineales y de recolección de estrellas que protagonizaría el fontanero en las consolas de sobremesa desde Nintendo 64. Todo ello lo convierte en un clásico imprescindible.

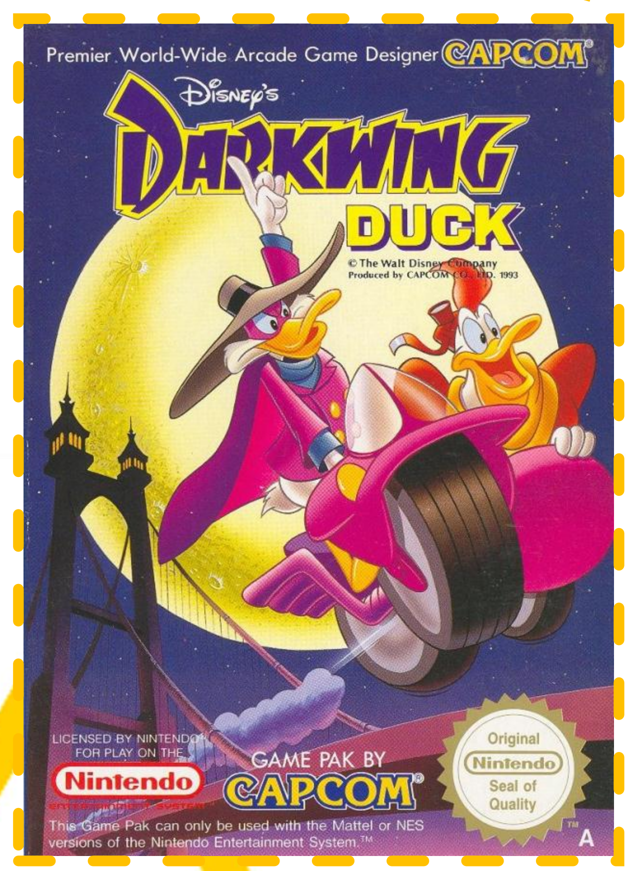






Darkwing Duck

1 Jugador – Acción/Plataformas– Capcom 92



"I'am Darkwing Duck" Es una frase que recordaremos por siempre si alguna vez jugamos a este juego, y es que cada vez que se inicia un nivel nuestro protagonista se presentará diciéndonos quién es con mucho orgullo. Este juego basado en la serie de Disney creada por Tad Stones sobre un pato llamado Drake Mallard que durante la noche se convierte en superhéroe, desde un principio nos daremos cuenta que es un claro "homenaje" a Megaman, o más bien un clon del mismo con algún que otro agregado nuevo usando una franquicia de Disney para facturar más dinero fácil. Sea como sea lo que planearon realmente Capcom y Disney, dio como resultado un excelente juego que desde un principio se vio muy eclipsado por la novedad que era en ese entonces la Super Nintendo. Este juego fue desarrollado exclusivamente para la consola Nintendo NES en el año 1992 Estados Unidos y un año más tarde llegó a Europa, por alguna razón no vio la luz en Japón por lo que no existe un cartucho original de 50 pines, salvo versiones piratas fabricadas por los chinos. En 1993 el juego fue porteado en una versión ligeramente simplificada para Game boy.

Como de costumbre siempre hay un argumento para justificar la aventura, en este caso no se trata de uno de eso clichés de siempre. La ciudad San Canario se ha visto afectada por una ola de crímenes, entonces la agencia de inteligencia S.H.U.S.H. encargada de lidiar con asuntos de espionaje y contraespionaje que las autoridades regulares no pueden solucionar, requiere de los servicios de Darkwing para luchar contra la agencia rival F.O.W.L. y el jefe de dicha agencia llamado Steelbeak (Picacero) quien parece estar tras de todo. Se han contratado a seis de los villanos más temibles para desatar el caos en diferentes áreas de San Canario. Nuestro protagonista debe detener uno por uno a estos villanos para así finalmente poder encontrar a Steelbeak y salvar la ciudad.

Gráficos

"I'am Darkwing Duck" Este título de Capcom no se puede decir que sobresale por sobre el resto del catálogo de la consola con alguna característica gráfica en particular, si tiene una calidad extraordinaria típica de los juegos de Capcom de aquellos tiempos, y en líneas generales se lo puede considerar entre los que más le sacan jugo a la NES.

La ciudad de San Canario está muy bien representada con niveles que no se repiten en ningún momento, cada uno con sus propios fondos muy coloridos y agradables. El diseño de todos los personajes es casi excelente, y las animaciones de los mismos también, lo único malo es que en cuanto a los jefes si bien



también están muy bien representados no hay ninguno que se pueda resaltar por su tamaño, son todos pequeños como Darkwing.

El juego también cuenta con una introducción, en un principio solo vemos a Darkwing caer desde el cielo y presentándose como siempre “I’am Darkwing Duck”, vemos algunas pequeñas escenas de los niveles en los que a continuación jugaremos, pero todo destaca cuando aparece un dibujo en grande de Darkwing, directamente calcado de la serie original.



Acción, plataformas y variedad en estado puro

Sonido

“I’am Darkwing Duck” Los efectos de sonido son más que decentes, pero por desgracia si lo comparamos con todos los otros apartados, estos en cierto sentido están un nivel por debajo de lo que se podría haber esperado. Hay unos transportes que son una especie de tirolesa en los que Darkwing se cuelga, cuando esto se mueve ejecuta un sonido que es demasiado molesto. Cuando algunos efectos de sonidos suenan estos se sobreponen en la música y algunos de “los instrumentos” dejan de sonar (en especial los que son agudos), si bien esto suele pasar en varios juegos de la consola, en Darkwing Duck es algo que no pasa para nada inadvertido, menos con el ruido molesto de las tirolesas. Las melodías no son nada especiales, pero al menos no son molestas y tienen su variedad, tal vez lo único malo es que son algo cortas y se repiten durante todo el nivel, incluso cuando pausamos el juego siguen sonando. Para la lucha contra los jefes, la música es la misma de siempre. Lejos de ser épicas como otras melodías de otros juegos de Capcom, podremos igualmente encontrarla agradables a nuestros oídos y en algunos casos se nos pueden quedar grabadas en la memoria.



Las ilustraciones se ven geniales

Jubabilidad

“I’am Darkwing Duck” A simple vista pareciera que estamos ante un clon de Megaman, disparar con nuestra arma, saltar plataformas, y la posibilidad de cambiar nuestra arma estándar por mejores pero limitadas. También podemos seleccionar el orden de los niveles, la diferencia es que primero si o si tendremos que completar tres niveles en cualquier orden para que se nos habiliten los otros tres y luego el nivel final. Si no fuera porque es una licencia de Disney y un juego desarrollado por Capcom seguramente este juego por más calidad que tenga estaría condenado a las críticas negativas y a ser tildado de clon sin reconocer lo que pueda llegar a aportarnos. Aun así, Darkwing Duck tiene sus cosas que lo diferencian un poco de Megaman, como poder colgarse de las plataformas y usar su capa para desviar algunos de los ataques enemigos.

El juego consta de un total de 7 etapas y pese a elegir el orden (de manera limitada), no tiene mucho sentido esta característica porque los jefes no nos otorgarán ningún poder/arma especial una vez vencidos, en esta ocasión las armas especiales se reparten en los niveles y no son tan significativas a la hora de la estrategia, aunque sí sirven para facilitarnos un poco la aventura. La única arma que tiene un valor especial es la flecha que nos permite subirnos encima y llegar a lugares inaccesibles.

Hablando de los jefes, lo único especial es que provienen de la serie, pero ninguno nos dará un combate épico, son todos muy fáciles de vencer, probablemente no nos tome más de dos o tres vidas

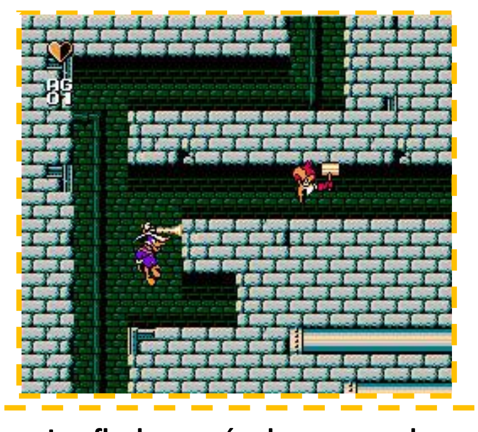


vencerlos hasta que aprendamos el patrón indicado. Por la baja dificultad de los jefes uno puede pensar que esto está bien porque se supone que es un juego para los más chicos, pero no se puede decir lo mismo de los niveles ya que estos son largos, están llenos de enemigos que requieren de distintas estrategias para vencerlos y de obstáculos que en más de una ocasión nos pueden complicar un poco las cosas. Darkwing soporta solamente cuatro golpes, pero para que no se compliquen tanto las cosas hay bastantes kits médicos repartidos en el mapa, sumando a los posibles que puedan dejar algunos enemigos vencidos.



El mapa donde seleccionamos misión

En líneas generales no se puede decir que sea un juego extremadamente difícil pero tampoco es tarea sencilla, requiere de algo de práctica, más que nada con el tema de los saltos y las plataformas, la gran ventaja que tenemos es que podremos continuar en donde quedamos cada vez que se nos acaban todas nuestras vidas. Existen niveles bonus ocultos en el mapa, pero estos tienen dos grandes defectos: El primero es que si nos metemos en el nivel bonus para agarrar muchos items luego tendremos que empezar desde el principio o el último checkpoint y el segundo es que estos casi ni tienen variedad. Para peor, puede pasar que no tengamos la intención de entrar en el nivel bonus y accidentalmente por cuestión de mala suerte caigamos sin querer. Con todo lo dicho anteriormente, uno puede pensar que este juego tiene más defectos que aciertos pero no es tan así porque el control es prácticamente perfecto sin error alguno, la diversidad de los niveles se nota en todo momento, y principalmente es un reto bastante divertido dejando de lado la decepción que puedan llegar a causarnos los jefes.



Las flechas serán de gran ayuda

Conclusión

"I'am Darkwing Duck" Si se hartaron de tener que leer en cada apartado esa frase, les aseguro que no es nada comparado cuando jueguen este juego. Disney's Darkwing Duck no aporta casi nada al género, ni a la consola ni a la industria, pero tampoco es motivo para dejarlo de lado, es un gran juego de los tapados que vale la pena jugar, todos sus apartados puede que no destaquen (salvo los gráficos) pero cumplen a la perfección, no se pueden remarcar errores grandes, estamos ante un juego divertido, variado y con posibilidades de querer rejugarlo, es más que nada recomendado para todos aquellos que quieran probar algo nuevo y agradable para Nintendo NES. Por si no les quedó claro este pato tiene algo que decirles: "**I'AM DARKWING DUCK**"



Si Darkwing, ya sabemos quién eres

NesBeer





SEGA PADDLE CONTROL

El periférico del que voy a hablar en este número es el SEGA Paddle Control (generalmente conocido como Paddle Controller) un mando de Master System bastante desconocido, principalmente por su escasa aceptación, sus pocos juegos y el hecho de que nunca salió de Japón.

La principal característica del Paddle Controller es que en lugar de tener una cruceta o algo similar para mover al personaje, usamos una especie de rueda que podremos ir girando para indicar la dirección a la que queremos movernos. Este sistema de control ya se había usado en consolas anteriores como la Atari 2600 o las consolas Pong.



En el caso de la Master System, el Paddle Controller se completa con la colocación de los botones en una posición bastante extraña, estando uno en la parte superior derecha y el otro en el frontal del mando.

Como ya he comentado, el periférico no tuvo mucha repercusión y son pocos los juegos que lo usan, voy a comentarlos brevemente para poder dar una imagen general de lo que pudo ofrecer el Paddle Controller a aquellos que lo compraron.

Alex Kidd: BMX Trial: Posiblemente el juego más conocido de este periférico. La (por aquel entonces) mascota de Sega, Alex Kidd, protagonizaba este juego de velocidad, donde debíamos ir esquivando los enemigos y avanzando lo máximo posible. Con el Paddle Controller podíamos girar la bicicleta de Alex y con los botones llevar a cabo las acciones. Este juego es el único de la saga Alex Kidd que no salió de Japón y normalmente es considerado como un juego lanzado con la única intención de darle fama al particular periférico.



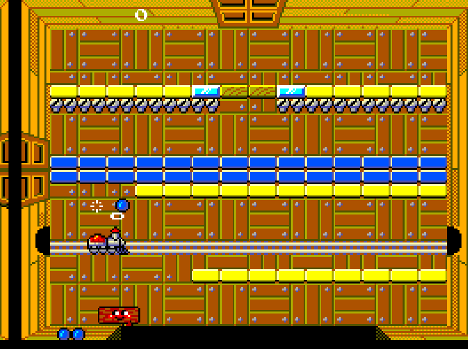




Woody Pop Shinjinrui no Block Kuzugi: Este juego es la versión de Sega del clásico Arkanoid. Tendremos que ir destruyendo los bloques que hay en pantalla con una pelota que rebotará en el palo que nosotros manejamos. Quizás a más de uno le suene este juego debido a que también fue lanzado para Game Gear bajo el nombre de Woody Pop.



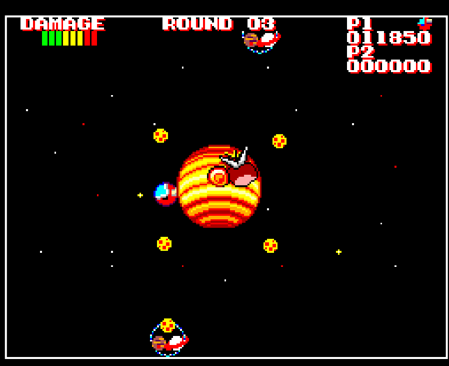


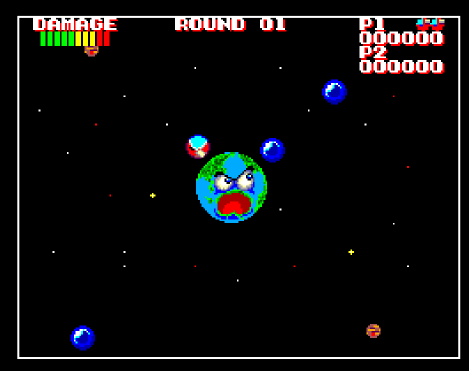




Galactic Protector: Este juego es un shooter espacial donde manejamos a Opa Opa (de Fantasy Zone) y nuestra misión movernos alrededor de un planeta y eliminar a los enemigos y escombros que intentan destruirlo.



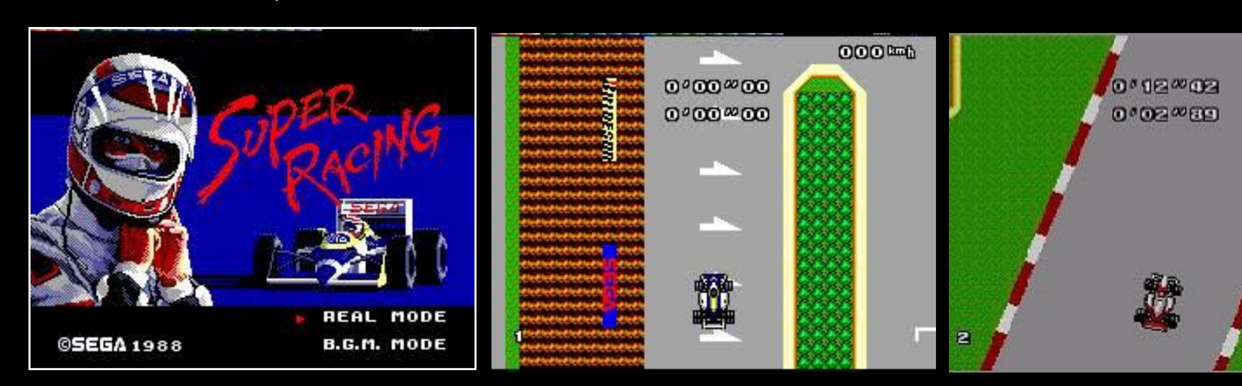




Megumi Rescue: En este juego tendremos que intentar salvar a la gente que está atrapada en un incendio, para ello tendremos que ir rebotando en la cama elástica que manejan los bomberos, hasta vaciar todo el edificio.



Super Racing: Juego de carreras donde veremos nuestro coche y el escenario desde una vista aérea. En este juego el Paddle Controller es opcional.

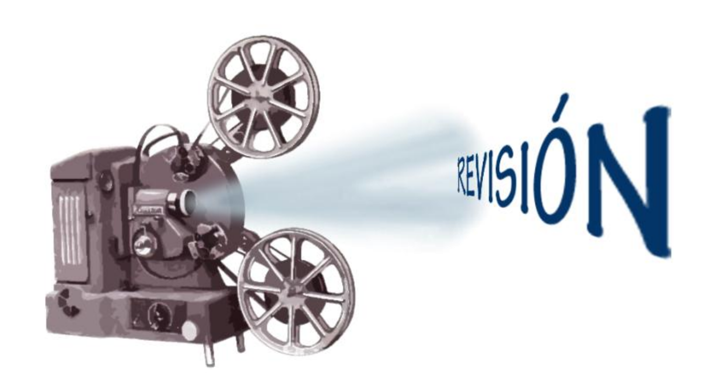


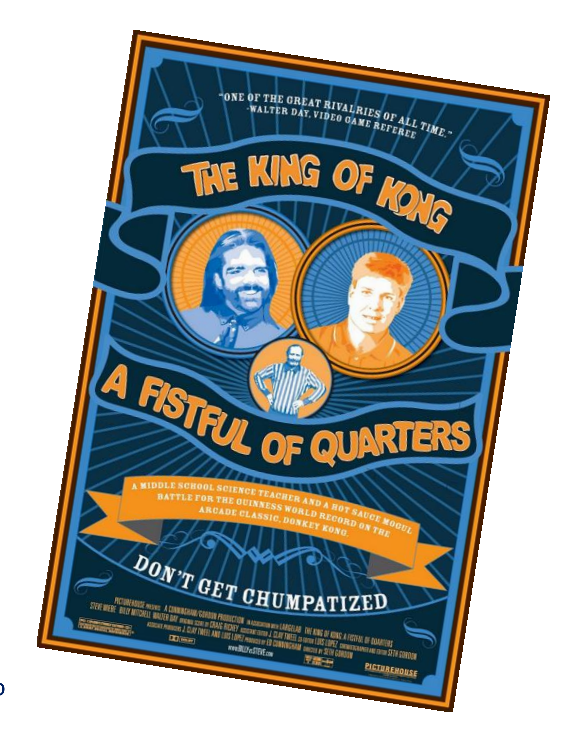
Out Run: Tengo entendido que este clásico juego de velocidad de Sega también es compatible con el Paddle Controller de manera opcional, aunque no estoy seguro si las versiones occidentales disponen de esa opción.



Y esos son los juegos compatibles con el Paddle Controller, es agradable ver que dentro de su escasez en número hay variedad de géneros, aunque el más común sea el de carreras.

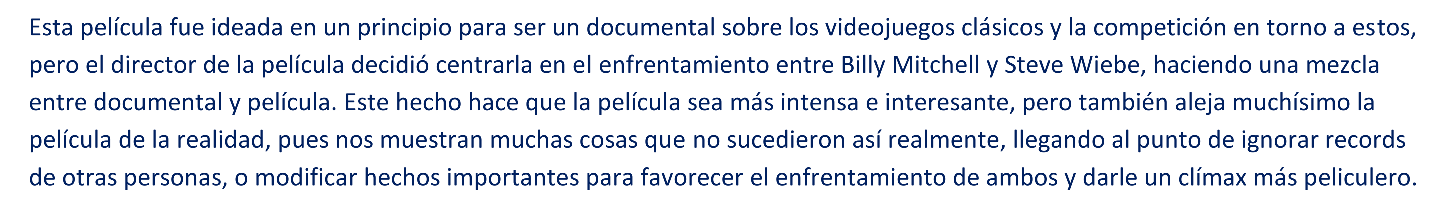






THE KING OF KONG

En este número voy a comentar una película que no está basada directamente en videojuegos, pero que está centrada en ellos. La película en sí trata de la competición que hay en torno a los records de los videojuegos clásicos, en este caso del Donkey Kong. He decidido hablar de esta película en lugar de otras basadas en videojuegos porque creo que cualquier fan de los videojuegos clásicos podrá disfrutar de lo que representa, sobretodo de ver la pasión puesta por los jugadores y ese "aura retro" que tiene el film por todos lados (incluyendo las escenas de los años 80 donde se nos escapará más de una risa solo por ver o recordar cómo eran "visualmente").



Esta película fue ideada en un principio para ser un documental sobre los videojuegos clásicos y la competición en torno a estos, pero el director de la película decidió centrarla en el enfrentamiento entre Billy Mitchell y Steve Wiebe, haciendo una mezcla entre documental y película. Este hecho hace que la película sea más intensa e interesante, pero también aleja muchísimo la película de la realidad, pues nos muestran muchas cosas que no sucedieron así realmente, llegando al punto de ignorar records de otras personas, o modificar hechos importantes para favorecer el enfrentamiento de ambos y darle un clímax más peliculero.

Título: King of Kong: A Fistful of Quarters
Dirección: Seth Gordon
Guionistas: Rita Augustine y Matthew Ryan Fischer
Producción: Ed Cunningham, Luis Lopez, J. Clay Tweel, Beau Bauman, Ross Tuttle
País: Estados Unidos.
Año: 2007
Duración: 79 minutos

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Tras presentarnos brevemente a Billy Mitchell, a Steve Wiebe y a algunos otros jugadores de juegos clásicos comentando porqué los juegos son tan importantes. Llegamos a la parte en la cual empieza la película, cuando en 1982 Walter Day (árbitro profesional de videojuegos) presenta un reportaje especial para la revista Life donde se reúne a los mejores jugadores de diferentes juegos clásicos, para que se enfrenten entre ellos y demuestren su habilidad. Billy Mitchell es el campeón de Centipede y Steve Sanders el de Donkey Kong, una partida entre ambos demuestra que Sanders había mentido sobre su puntuación pues Billy la triplica con una sola vida. Tras esto, Billy se vuelve también campeón oficial de Donkey Kong, lo gracioso de estas escenas es que nos las van contando mostrando imágenes del evento en el año 82 y también comentarios de los protagonistas en la época en la que se rodó la película, así que podemos ver algunas curiosidades como que Sanders y Billy siguen siendo amigos y que este no tiene problemas en soltar frases como "eres así porque sufriste la ira de Billy Mitchell", a estas alturas de la película conviene mentalizarse en que vamos a oír muchas bravuconadas como esa por su parte.

Tras esta escena nos cuentan que nadie superó su puntuación hasta la actualidad, convirtiéndose en una estrella mediática dentro del mundo de los videojuegos retro, alabada por medios y jugadores a partes iguales. Billy admite que "le dio forma a su personalidad" en esa situación, que aprendió a que nunca debería rendirse en nada, ni en su trabajo, ni en su familia, ni con los videojuegos, vamos que la competición le hizo mejor en todo, de paso se nos cuenta que tiene un negocio de restaurantes y una famosa salsa especial con su nombre. En este momento también nos cuentan cuando Billy Mitchell fue premiado por hacer la partida perfecta de Pacman, siendo el primero en lograrlo.

Luego se nos presenta a Steve Wiebe, quien tras perder su trabajo se compra una máquina de Donkey Kong y se dedica a jugar con la única meta de superar el record de Mitchell, en este momento empiezan a contarnos cosas sobre la vida de Steve, como que es obsesivo-compulsivo, o que tiene mucho talento en deportes y música, pero que por algún motivo nunca ha conseguido sobresalir demasiado, quedándose siempre a las puertas del triunfo. Mientras se nos explica porque Donkey Kong es un juego tan difícil a nivel competitivo se nos siguen mostrando escenas de Steve y su familia, llegando el momento en el que nos muestra cuando Steve supera el record de Mitchell mientras su hijo está montando un escándalo al mismo tiempo.

Tras esto nos cuentan más cosas de Walter Day, el árbitro, un tipo bastante peculiar que le dará un toque surrealista a la película, pues además de árbitro es cantautor y cosas así. Walter decidió continuar su labor como árbitro para conseguir crear algo grande, oficial y que sirviera como referente en el tema de los videojuegos a nivel competitivo. Así nació Twin Galaxies, también se nos presenta a su ayudante, Robert Mruczek, que es el encargado de revisar las cintas con records que les llegan.

Tras superar el record de Billy, Steve se convierte en el nuevo “King of Kong” y ahí vemos a otros jugadores comentando como los 5 records mundiales que tenía Billy han ido cayendo uno a uno. Tras esto se nos cuenta que dos personas fueron a revisar la recreativa de Steve para verificar que no estaba modificada y entonces descubren que la placa de la recreativa se la regaló Roy Shildt para que pudiera superar el record, al parecer Roy estaba enfrentado con Billy Mitchell y Twin Galaxies desde hacía años, principalmente debido a motivos personales y relacionados con su record de Missile Command, esa conexión entre Roy y Steve hace que “salten las alarmas” y el record de Steve se ve manchado por la sospecha de si la placa de su recreativa estaba manipulada o no.

Para aclarar el asunto, Steve reta a Billy a jugar en Funspot, sitio “oficial” de competiciones de videojuegos. Tras esto se nos muestra al propio Billy Mitchell, quien al parecer ayuda a jugadores que compiten, que va a visitar a su jugadora favorita, Doris Self, una señora de 80 años que aspira al record mundial de Q-Bert. Mientras tanto Steve sigue jugando en Funspot contra algunos aspirantes a batir el record, consigue llegar a la “pantalla asesina” (donde el juego te mata automáticamente acabando con tu partida) y superar el record de Billy delante de todos, convirtiéndose en el héroe del momento, lamentablemente para él, poco tiempo después llega una cinta VHS de Billy Mitchell que contiene una partida donde supera su propia puntuación y la de Steve, retando a los jugadores de Donkey Kong de Funspot a que lo superen, y en caso de lograrlo les dará 10000 dólares. Pese a la mala calidad de la cinta debido a que es una copia de un VHS el record se considera válido y se pone a Billy como campeón de nuevo.

Meses más tarde la competición se retoma debido a que el resultado más alto será incluido en el libro Guinness de los Records, Steve reta a Mitchell una vez más y se pone a jugar delante de los demás jugadores, entre ellos Steve Sanders (amigo de Billy desde el incidente de 1982) quien le dice que no cree que éste aparezca para competir contra él, sin embargo, mientras Steve juega a Donkey Kong aparece Mitchell con su mujer, y lo ignora totalmente. Tras esto, ambos presentan sus puntuaciones para el record, siendo Steve el ganador. **FIN**

Protagonistas:



Billy Mitchell: Considerado el mejor jugador del siglo por haber tenido records mundiales de diversos juegos. Mitchell es un personaje pintoresco y bastante prepotente, además tiene su propio negocio de restaurantes y una salsa especial. En esta película a Mitchell le toca el papel de malo, exagerando su chulería (que de por sí, no es poca cosa), además de modificar muchas cosas relacionadas con él, para hacerlo parecer más manipulador e influyente. En una entrevista Mitchell se mostró algo molesto por la manipulación de muchas escenas, aunque admitió que así la película era más interesante y que solo se la podía tomar con humor.



Steve Wiebe: Profesor, hombre familiar y aspirante a quitarle el trono a Billy Mitchell. Steve superó el record de Mitchell y a partir de ahí empezó la competición. El tratamiento que se le da en la película es totalmente contrario al de Billy, haciendo que la gente sienta pena por él y se desee su triunfo.
El propio Steve reconoció en entrevistas que muchas de las cosas que se dicen en la película no son ciertas, y que muchas escenas fueron editadas para hacer ver que Billy lo despreciaba, cuando en realidad la relación entre ambos era bastante correcta.



Conclusión:

King of Kong me ha dejado un sabor agridulce, y es que no sabes en que momento intenta ser película o documental y la diferencia entre una cosa y otra es bastante importante, pues una película puede contar lo que quiera, un documental, no.

Como película es muy buena, es divertida, intensa, interesante y con momentos muy surrealistas, la verdad es que ver cómo era el mundo de las recreativas en aquella época, la gente que vivía en él y como se ha adaptado al paso del tiempo, es una gozada. Sin embargo como documental es un fracaso, ya que hay partes importantes en esta película que poco tienen que ver con la realidad. Se nos cuenta la historia de Billy y Steve modificando muchas cosas para satanizar al primero y santificar al segundo.

Por ejemplo, Steve no fue el primero en superar el record de Mitchell, Tim Sczerby lo superó 2 años antes que él (en entrevistas ha dicho mostrarse molesto porque lo ignoraron en el film), Mitchell lo felicitó por teléfono y no intentó superar su record hasta años más tarde. La película ignoró totalmente estos hechos porque chocaban con el posicionamiento de Billy como malo y Steve como bueno, ya que no habría quedado bien que otra persona consiguiera el reto “imposible” de superar a Billy, y que encima éste no se lo tomara como una ofensa a su honor e intentara recuperar su record de inmediato. Otro cambio importante, es cuando Steve juega en Funspot y supera el record delante de todos y Mitchell envía una cinta VHS donde supera el record de Steve. En la película dan por bueno el video de Billy Mitchell, sin embargo en la realidad, la mala calidad del video hizo que no pudieran darlo por válido pues podía estar manipulado, recuperando Steve su record en solo unos días, cosa que en el film no se menciona para aumentar el papel de mártir de Steve y el de manipulador de Billy. Otro caso es cuando Steve va a jugar para aparecer en el Libro Guinness de los Records, y pasa Billy Mitchell con su esposa por detrás de él ignorándole, en una entrevista posterior Billy explicó que antes de que Steve se pusiera a jugar estuvieron charlando formalmente y que ellos dos ya se habían visto antes en algunos torneos que en la película no se mencionan.

VALORACIÓN:

FLOJA

Esta clase de cosas, son las que estropean el film, porque al tener un estilo similar al documental, habrá mucha gente que verá la película y se creerá que todo sucedió así. Entiendo que había necesidad de poner a uno como bueno y otro como malo, pero solo con poner más minutos de Billy Mitchell soltando algunas de sus “frases épicas” ya habrían conseguido un efecto similar sin necesidad de inventarse cosas o recurrir a “engañar” al espectador. Así pues, King of Kong es una película bastante buena y entretenida, aunque me habría gustado bastante más si hubiese presentado los hechos tal y como fueron, pero aun así, es muy recomendable para todas aquellas personas que quieran recordar la edad de oro de las recreativas y conocer el enfrentamiento de estos dos grandes jugadores.

Como curiosidad mencionar que poco después de esta película, Billy Mitchell superó el record de Steve jugando en público en una convención de Florida, tras hacerlo dejó que le mataran las vidas restantes para “favorecer a la competición” volviendo a iniciar el duelo por ver quién era el auténtico King of Kong. Poco más tarde Hank Chien, superó los records de ambos, provocando una competición a tres bandas. La última vez que miré estos records, Hank Chien continuaba primero, seguido de Steve Wiebe y Billy Mitchell, pero desconozco si en la actualidad alguno de los dos ha conseguido recuperar su trono.

Otra curiosidad relacionada con el film es que Billy Mitchell abrió un salón recreativo llamado The King of Kong, usando el logo de la película (su cara y la de Steve) en el aeropuerto de Orlando. **Skullo.**



Steve y Billy en un torneo



Entre Billy y Steve se encuentra Hank Chien, el nuevo King of Kong

REPORTAJE



Retrobarcelona 2013

Los días 8,9 y 10 de Noviembre tuvo lugar la 1ª Edición de Retro Barcelona, un evento dedicado a las consolas, ordenadores y videojuegos retro. La ubicación del evento fue cerca de la Torre Agbar de Barcelona (al lado de la parada de Glorias (Linea 1 de Metro) y su entrada fue gratuita los 3 días que duró el evento.

No tenía pensado hacer ningún reportaje para la revista de dicho evento, motivo por el cual no me documenté ni preparé nada especial para la revista, pero al final he decidido publicar algunas fotos que hice, quizás no sean las mejores, pero seguro que gustarán a los que no pudieron ir y se quedaron con ganas de ver cómo era todo.





Nada más entrar al recinto (y tras pasar por al lado de un conocido luchador que veréis en las fotos) nos encontrábamos con un montón de recreativas colocadas a un lado del evento, una parte central con muchísimos sistemas antiguos a modo de exposición, una zona a lo lejos con sillas donde se harían las conferencias y los torneos y todo esto rodeado por diferentes stands de tiendas y consolas para jugar.







Pese a ir al evento dos días, no pude estar tanto tiempo como me hubiese gustado y me perdí la visita guiada por la exposición de sistemas antiguos (pero si pude verla por mí mismo más tarde) donde se podían ver consolas antiguas comunes, versiones raras como la Game Gear de Coca Cola, consolas más raras como la Lynx o el Virtual Boy y muchas otras que se podrían catalogar como "desconocidas para el gran público".



La exposición era muy agradable a la vista con todo muy bien ordenado y con tarjetas donde se explicaban algunos datos curiosos de las consolas expuestas. Lamentablemente las fotos de este reportaje no le hacen justicia, ya que en muchas de ellas se ve el reflejo de la iluminación del evento.







Aunque no pude participar en los torneos que se celebraron (King of Fighters 98, Super Mario Kart…) pude disfrutar bastante de algunas de las muchas consolas que estaban preparadas para ello, como la Sega Saturn con el Street Fighter Alpha 3, la Super Nintendo con el Super Mario Kart, una Dreamcast con emuladores o la Super Nintendo y Mega Drive que tenían un Everdrive para poder jugar a distintos juegos, además de las recreativas anteriormente mencionadas que casi siempre solían estar ocupadas.

Aunque había bastante gente, no era nada excesivo, se podía probar casi todo con un poco de paciencia y también que se podían visitar las paradas de las tiendas con bastante tranquilidad, tiendas que en muchos casos eran de particulares y tenían precios muy competitivos y razonables (dentro de la relatividad de los precios del mundo de los videojuegos retro, claro) algo poco visto en la actualidad. Si no comprabas un juego al momento lo más seguro es que volase, incluso sin ser un juego muy buscado.









Además de los propios sistemas y sus respectivos juegos hubo bastante merchandising relacionado con el mundillo desde manuales de instrucciones y cajas sueltas para completar todos esos juegos "huérfanos" que muchos tenemos, a camisetas, chapas y personajes de videojuegos hechos con Hama Beads, una gran tentación para muchos de los que allí estaban, sin duda.



Espero que disfrutéis con las fotos de lo que fue un evento muy exitoso y al que me encantará volver el año que viene, no solo para poder jugar a las recreativas o para comprar videojuegos, también para disfrutar de esa sensación de ver como se detiene el tiempo, y de repente todos esos juegos que jugué hace más de una década vuelven a ser los protagonistas de todas las miradas como si volviesen a ser nuevos por un día, volver a ver a gente compitiendo en juegos como Windjammers o Super Mario Kart o buscando su juego favorito entre una montaña de cartuchos y la siempre curiosa escena del padre enseñándole a su hijo a jugar a ese juego que se tragó decenas de sus monedas años atrás.



Skullo




¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



MEDALLA DE PLATA



Quizás el nombre de Jackson Brix no resulte muy familiar a muchos jugadores, pero si simplemente decimos Jax a más de uno le va a venir a la mente un tipo negro y cachas dando unas buenas palizas, a ninjas, ciborgs, tipos con media cara metálica y monstruos en general, vamos, lo que se encuentra un personaje de Mortal Kombat en su día a día.

Jax pertenece a las Fuerzas Especiales, al igual que su compañera Sonya Blade, estos personajes comparten profesión y némesis, pues Kano está en el punto de mira de ambos, tanto por motivos profesionales (pertenece a la organización criminal Black Dragon) como por motivos personales (venganza pura y dura).

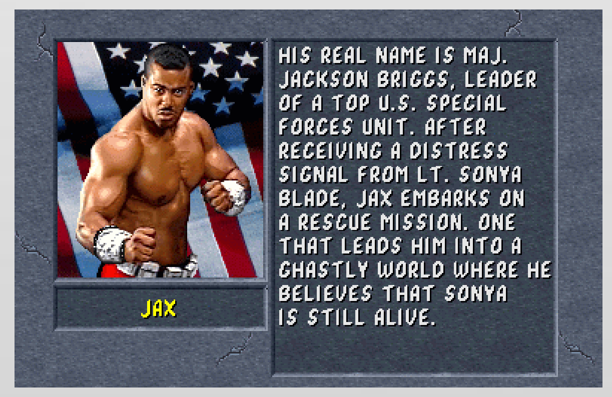
El primer juego donde apareció este personaje fue **Mortal Kombat II**, donde investigaba la desaparición de Sonya (recordemos que en ese juego ella y Kano estaban secuestrados) terminando involucrado en mitad del Mortal Kombat que Shao Khan había creado en el Outworld para compensar la pérdida del torneo anterior.

Podemos decir que Jax no pasó desapercibido en el juego, era un personaje tremendamente fuerte y contundente (y uno de los mejores del juego, en términos generales). Algunos de sus golpes podían continuarse presionando botones (como la llave o el famoso Gotcha!) causando aún más daño al rival.

A partir de ese debut, el personaje se volvió un fijo en la saga, sufriendo algún que otro cambio (principalmente la sustitución de sus brazos por prótesis mecánicas) pero manteniéndose fiel al personaje que conocimos en Mortal Kombat II. Su popularidad lo llevó a aparecer en las películas, cómics y series de Mortal Kombat, siendo casi siempre, un personaje principal.



Arrancando brazos en Mortal Kombat II



Historia de Jax en Mortal Kombat II

Un detalle curioso de Jax es que inicialmente iba a ser incluido en el primer Mortal Kombat, bajo el curioso nombre de Curtis Striker. Al final se le excluyó del juego (posiblemente para incluir a Sonya en su lugar) y el comentado nombre dio a pie al policía que todos conocimos en **Mortal Kombat 3**.

Otra curiosidad relacionada con el origen de Jax, está en que inicialmente iba a tener un diseño muy distinto, pues iba a ser un Kickboxer de aspecto bastante típico, pero luego se le añadieron ropas amarillas y unas manos metalizadas (que no se si son protecciones o si simplemente son manos mecánicas). Todos estos diseños fueron desechados en favor del que vimos en Mortal Kombat II.





Jax en Mortal Kombat 3



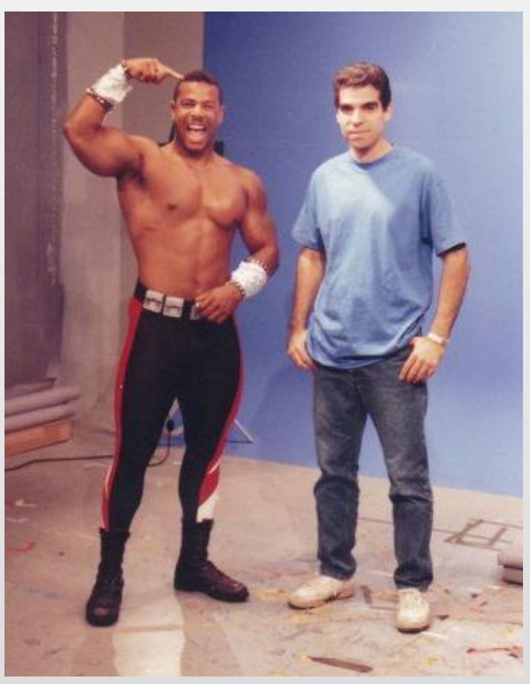
Jax (Lynn "Red" Williams) en MK Annihilation

Quizás decidieron ponerle ese diseño para que el actor que lo encarnaba en el juego (John Parrish) pudiese lucir su musculatura o simplemente querían alejarse de los diseños más típicos de los juegos de lucha. Lo que está claro es que la idea de las manos metálicas de los primeros diseños terminó tomando forma en Mortal Kombat 3 donde se le añadieron los brazos metálicos que ha llevado en prácticamente todos los juegos de la saga.

Por cierto, Parrish comentó en algunas entrevistas que le gustaban los videojuegos (sobretodo Pacman) y que en la época de Mortal Kombat II solía ir a los salones recreativos para ver a la gente jugando al juego.



Jax en MK: Defenders of the Realm

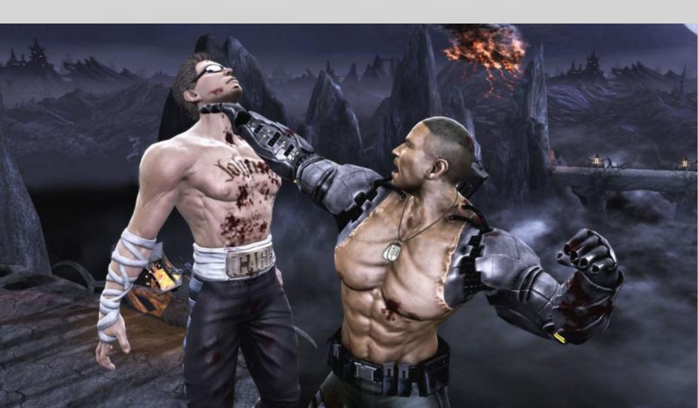


Jax (John Parrish) con Ed Boon (co-creador de MK)

Además de ser un personaje fijo en la saga, Jax tuvo la oportunidad de protagonizar un juego en solitario (como ya había hecho anteriormente Sub Zero con Mortal Kombat: Mythologies). El juego en cuestión se llamaba Mortal **Kombat Special Forces** y fue lanzado en el año 1999 para PlayStation. Cronológicamente este juego va antes que Mortal Kombat II (aunque por algún motivo Jax lleva los brazos metálicos que estrenó en Mortal Kombat 3) y básicamente es un juego donde tendremos que buscar a Kano y acabar con su organización a base de tortas y usar un poco la cabeza.



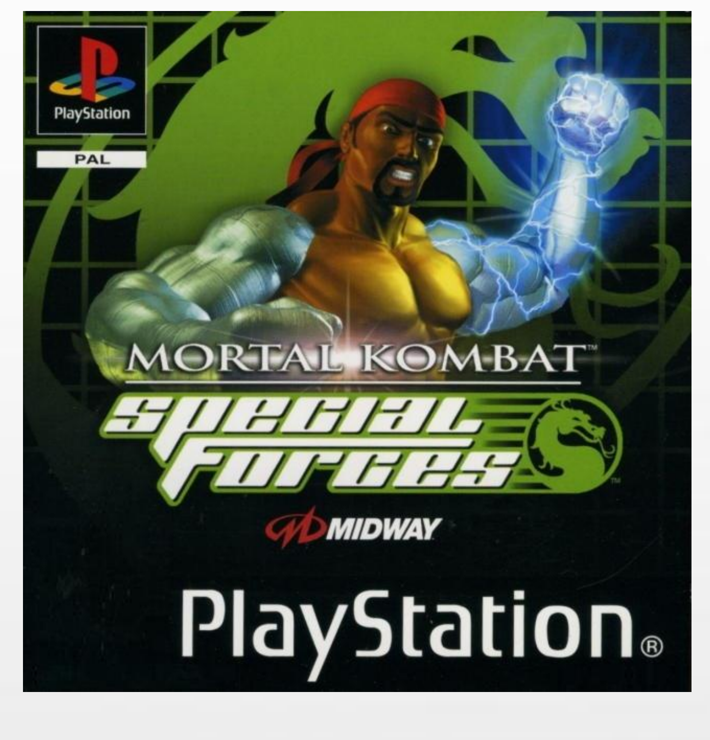
Jax contra Superman en Mortal Kombat VS DC



Jax en Mortal Kombat (2011)



Mortal Kombat Special Forces es considerado uno de los peores Mortal Kombats que existen y aunque me gustaría decir que no es así, me temo que es imposible ignorar que el juego es bastante malo en términos generales. Uno de los principales motivos de que el juego no cumpliese las expectativas fue la marcha del principal creador del juego, John Tobias (que también es uno de los creadores de Mortal Kombat) de Midway. Tobias se marchó dejando el juego medio hecho y lo que faltaba se terminó en condiciones mejorables. En algunas entrevistas se comentó que el juego iba a tener más fases, mas personajes para elegir (Sonya Blade estaba confirmada) diferentes finales y detalles sobre el origen de Kano, pero nada de eso se cumplió en la versión final.



El fracaso de Mortal Kombat Special Forces puso fin a los planes que tenían en Midway para lanzar más juegos "aventureros" del universo Mortal Kombat a corto plazo, aunque afortunadamente la idea se rescató en 2005 con el genial Mortal Kombat: Shaolin Monks, pero de ese juego ya hablaré en otro número. **Skullo.**





Mortal Kombat Special Forces

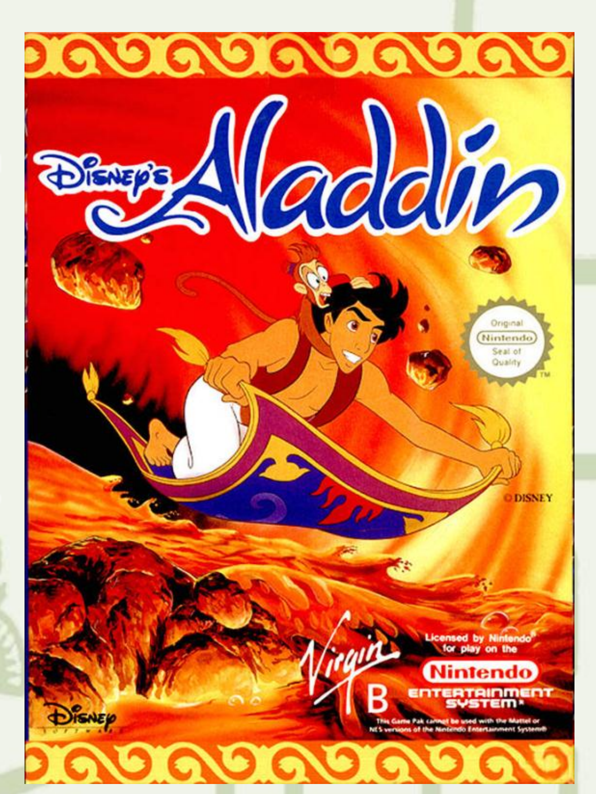


ALADDIN (Parte 1)

Esta película de Disney estrenada en el año 1992 tuvo un enorme éxito y los juegos basados en dicha película animada no tardaron en aparecer. A fines del año 1993 la compañía Virgin Interactive, Inc llegó a un acuerdo con Disney y así desarrolló un juego basado en la película en Noviembre de ese mismo año para la consola Sega Mega Drive. Los ports para otras consolas de Disney's Aladdin no tardaron en llegar, dicho juego también vió la luz en Diciembre de 1994 en Nintendo NES aunque curiosamente este juego solo salió en Europa. También tuvo una adaptación a Game Boy que fue compatible con el Super Game Boy de Super Nintendo y años más tarde llegó a Game Boy Color, Amiga e incluso PC. Sin discusión la versión perfecta de este juego fue la original, la de Sega Mega Drive, siendo incluso uno de los must-haves de la consola. Todos más o menos sabemos cómo es la historia con este juego, casi al mismo tiempo se publicó un juego de Aladdin diferente para Super Nintendo desarrollado por Capcom, ya que la película salió en una época en donde Capcom tenía los derechos de licencia para los juegos basados en franquicias de Disney en consolas de Nintendo. También hubo un juego para Sega Game Gear en todo el mundo y para Master System aunque solamente llegó a Europa; dicho desarrollo estuvo a cargo de la empresa SIMS que estaba asociada con Sega la cual entonces aprovechó la licencia de propiedad intelectual que ya tenía con Virgin en el juego publicado de Mega Drive.

¿Y todo esto de Aladdin entonces qué tiene que ver con la piratería?

Tiene que ver que mientras en los principales mercados de la industria se discutía si era mejor el juego de Virgin o el de Capcom, en las fábricas del imperio chino empezaron a surgir una cantidad considerable de juegos basados en la película para una plataforma en común: El Famiclon.



Casi todos los videojugadores de aquellos países en el que la fiebre china de famiclones dominaba pudieron "disfrutar" de estos juegos, aunque solo uno en particular fue muy exitoso y famoso. El hecho de que sea todo de origen chino, también instaló el juego original de NES mezclado con los juegos piratas, eso sí, en formato "famiclon" (es un cartucho muy raro). Si en este momento les tengo que mostrar a alguien todo estos juegos incluyendo el oficial de NES, no va a creer cual es el juego que nada tiene que ver con los piratas. Entonces hagamos un breve repaso de la serie de juegos de Aladdin que estuvo disponible en los famiclones, y veamos cómo queda parado el juego de Virgin para NES que sólo salió en Europa.



Disney's Aladdin (NMS Software/Virgin)

El juego oficial de Aladdin para Nintendo NES. Un juego digno de estar presente en cualquier Top 10 de los peores juegos que tiene la consola, porque en este caso Virgin, para ser más precisos NMS Software en el año 1995 quien fue quien se encargó del desarrollo con la licencia de Virgin, les dejó a los jugadores europeos una verdadera bazofia dentro del catálogo, por lo tanto no es extraño que este juego sea exclusivo en formato PAL. La razón de que este juego sea tan malo puede ser que NMS Software se enfocó en portear una versión de Aladdin para Game Boy, pero en el camino de dicho desarrollo aprovecharon para sumar un poco de ganancias y con los mismos datos del rom con algunas pequeñas modificaciones sacaron del horno un juego de Aladdin que verdaderamente es una falta total de respeto a la película de Disney, al juego de Sega Mega Drive, a su versión en Game Boy e incluso a los piratas.
Curiosamente Disney's Aladdin de Virgin Interactive para Nintendo NES es uno de los últimos juegos que salió para esta exitosa consola, pero ya viendo la introducción completamente morada (vaya uno a saber por qué) acompañada de una música de muy mala calidad, ya podemos empezar a darnos cuenta de que se viene algo bastante malo. Para empezar el fondo y los personajes en el primer nivel son prácticamente todos del mismo color, los personajes parecen un intento frustrado de imitar a Prince of Persia, todos están rodeados de una especie de "aura blanca", en Game Boy se justificaba para diferenciar los personajes del fondo, pero en NES no tiene sentido.



Introducción completamente violeta



Primer nivel completamente amarillo



Los personajes conservan el "aura blanca"

El juego va contando su historia, pero a diferencia de la versión de Game Boy que tiene escenas en todos los niveles, en este juego solo las veremos hasta el segundo nivel, luego no aparecen más y pasa a ser un juego sin historia. La música como ya dije es realmente mala, tediosa y además prácticamente se repite siempre, solo hay una para la introducción y los 4 primeros niveles y otra para los últimos 5 niveles.

Lo que peor hace a este juego son sus controles y jugabilidad, parece que todo fuera en cámara lenta, no porque sea un juego PAL y vaya a 50hz sino porque realmente todo va lento, algo que en el juego de Game Boy no pasaba. Los controles responden un segundo después, el ataque con el sable es prácticamente un suicidio usarlo, no te sacará de ningún apuro, evidentemente las manzanas son las que sirven a la hora de atacar, además de darnos un rango de distancia mayor y hacer exactamente el mismo daño que con el sable. El salto también es todo un problema, al igual que con los ataques este también será realizado un segundo después de haber apretado el botón, lo peor es que no podemos medir la altura, aun apretando el botón A apenitas, Aladdin realizará un salto muy alto.

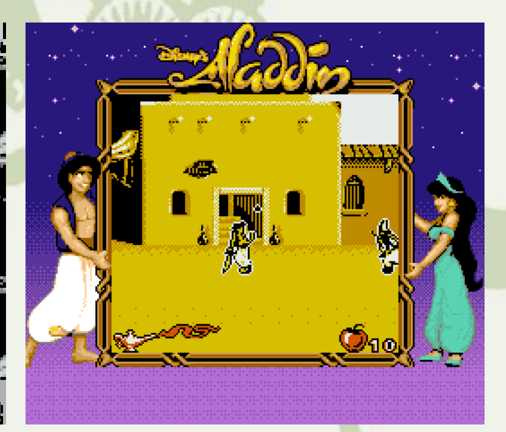


Este juego la verdad que es malo, realmente malo, de lo peor que a uno le haya tocado jugar, Dr. Jekyll & Mr. Hyde podrá ser malo por el bastón y la mala fama que le dió el Angry Video Game Nerd, Mario podrá tener un mal día con la panza en Mario Time's Machine pero al menos es un juego agradable a la vista, pero en cuanto a este juego es horrible en todo aspecto. Solo queda por decir que por supuesto nada de esto se aplica a la versión de Game Boy, en donde el juego cumple muy bien en todo aspecto, de hecho vale la pena también jugarlo en el televisor con el Super Game Boy de SNES.





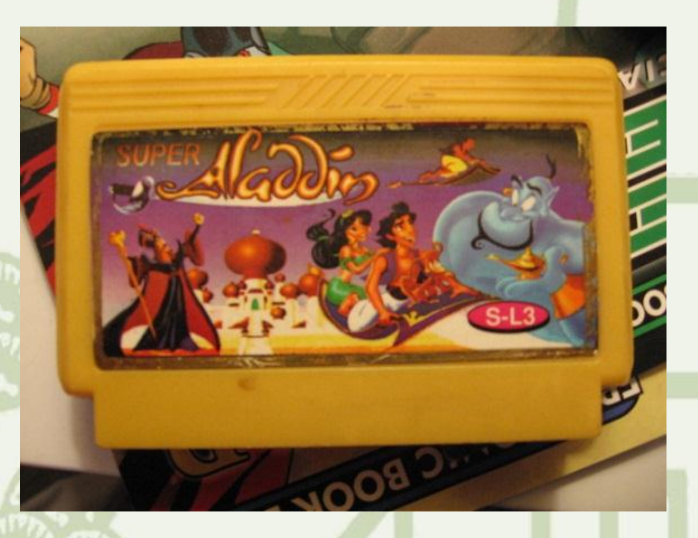
Versión Game Boy, mucho más decente que la de NES



Version GB en el Super Game Boy

Muchos de nosotros que en los '90 jugamos el Aladdin que vale la pena en los famiclones, 10 o 15 años más tarde buscamos el rom para descargarnos y para nuestra sorpresa nos topamos con este juego de Virgin sin entender que era realmente lo que pasaba. No es extraño que al juego oficial si lo mezclamos entre todos los juegos piratas, este parezca uno más. Y hablando de juegos piratas, si este es el juego oficial de Aladdin para la consola Nintendo NES, entonces ¿Que tan malos podrán ser los juegos piratas?

Aladdin (Super Game)



Oficialmente llamado "Aladdin" a secas, pero también llamado "Super Aladdin" es un port para los Famiclones del Disney's Aladdin de Sega Mega Drive y fue desarrollado por la empresa china Super Game a mediados de la década de los '90. Dentro de esta serie de juegos piratas pese a ser el mejor port basado en el juego de Virgin, no es precisamente muy conocido ya que quizás se vió muy opacado por la "competencia".

Super Aladdin está muy lejos de ser lo mejor que hayamos visto en la consola de 8 bits de Nintendo, pero aun así está mucho mejor trabajado que el juego oficial para NES. Para empezar tenemos una introducción con ilustraciones y un texto que nos va contando la historia, algo que por lo general los piratas chinos omiten, aquí ya se empieza a ver la superioridad de Super Aladdin por sobre el port oficial, ya no tenemos esos molestos dibujos completamente de color morado.

Ni bien comenzamos el juego lo primero que veremos es una pantalla en donde se indica para qué sirve cada item (calcada del juego de Mega Drive solo que con algunos detalles menores). Curiosamente también figuran aquellos ítems que ni siquiera aparecen en todo el juego como la cara de Abu que es para un nivel bonus, un detalle que a Super Game se les olvido corregir. La música pasa a ser otra diferente a la inicial y no es la misma de siempre como en el otro juego, los gráficos son más que aceptables y la jugabilidad ya se siente mucho más satisfactoria, todo esto siempre teniendo en cuenta la comparación que hacemos. Los controles responden rápido, Aladdin se mueve a una velocidad más que aceptable y podemos controlar la altura del salto, la única contra es que con "A" usamos el sable y debido a los pocos botones de la consola con "Select" lanzamos la manzana, este ya es un punto en el que los piratas fallaron, lo mejor hubiera sido poder seleccionar que usar con "Select" como en el juego de Virgin.



Debajo de la pantalla principal veremos una barra de estado, en donde figura la cara de Aladdin con la cantidad de vidas que tenemos, el medidor de energía, la cantidad de manzanas que llevamos y la cantidad de cristales rojos que hemos conseguido. En el juego original de Mega Drive los cristales sirven para comprar vidas en el mercado, pero este detalle no fue incluido en la conversión por lo que la aparición de los cristales rojos no tiene sentido alguno. Los gráficos son aceptables, la animación de los enemigos y de Aladdin están muy bien realizadas. Los fondos imitan muy bien al juego de Mega Drive pero por supuesto que están al nivel del hardware de 8 bits.

Si jugamos en un emulador o en una Famicom original lo normal es que no tengamos problema, pero en la gran mayoría de los clones el juego se verá con un tinte verdoso, en algunos clones más alevoso que en otros, pero en la mayoría de los casos pasable. Entre cada nivel habrá una fase bonus en donde el genio nos ofrece muchos items al azar, la condición para jugar esta fase bonus es haber encontrado la cara flotante del genio en el nivel.



Algo curioso de este juego es que cada nivel presenta ilustraciones que ocupan bastante memoria en el cartucho, esto solía ser una práctica poco común entre los piratas que por lo general trataban de gastar poca memoria en un cartucho.

La música a diferencia del juego de NES que está basado en la versión de Game Boy, es una versión de la música del juego de Mega Drive adaptada a 8 bits, el resultado final es excelente. El juego usa un motor de sonido llamado igual que la empresa: "Super Game", aparentemente tiene relación alguna con Konami (tranquilos que no está al nivel de los mejores juegos de la empresa japonesa).









En líneas generales para ser un juego pirata es un excelente trabajo, el problema es que hay algún que otro error gráfico, faltan niveles del juego original por falta de memoria disponible en el cartucho, hay cosas como los cristales que no tienen sentido alguno, pero la jugabilidad, los gráficos, la música, las ilustraciones, y todo el port en general se puede considerar muchisimo mejor que el port oficial. Lo único realmente malo es que el juego termina en el nivel "Rugrid" (tal vez un error, el original se llama "Rug Ride"), dando la sensación de que es un juego incompleto que tan solo contiene 4 niveles.

Existen dos versiones de este juego, la primera con la pantalla de título que dice simplemente "Aladdin" y la otra llamada con la pantalla de título que dice "Super Aladdin" la cual además es un poco más sencilla ya que se eliminaron algunas escenas para ahorrar memoria en el cartucho.

La mejor manera de identificar el cartucho de este juego es por la palabra "Super" probablemente haciendo referencia al nombre de la compañía, de ahí también el nombre con el que se lo suele llamar "Super Aladdin", es un cartucho bastante difícil de encontrar por lo que si te cruzas con él, mejor aprovechar a adquirirlo.

Aladdin II (Chengdu Tai Jing Da Dong Computer Co)

Aladdin II es el último de los 3 ports del Aladdin de Mega Drive que podemos encontrar en el catálogo de los famiclones.



El juego fue desarrollado por una empresa de origen chino con un nombre extremadamente extenso y es el juego ideal para hacer sufrir a alguien que haya perdido en una apuesta entre amigos. Quiero decir, es aún mucho peor que el port oficial de Virgin, los gráficos son horrendos, la música si bien varía en cada nivel es de pésima calidad, no hay historia, y la jugabilidad es lo peor que se haya podido ver en una NES.

Para empezar, Aladdin no se parece en nada a Aladdin, los enemigos por alguna razón son verdes como si se tratase de zombis, y en varios casos los fondos parecen glitcheados y no precisamente porque este sucio el cartucho.



A diferencia de los otros dos juegos en este caso podemos elegir el nivel que queramos, y los que quedaron disconformes con el juego de Super Game no se tienen que preocupar porque este juego consta de 8 niveles. Pero en realidad si hay que preocuparse porque el juego es tan malo que ni bien tratemos de jugar el primer nivel ya vamos a querer apagar la consola y cambiar de cartucho urgentemente, sin antes tirar este juego a la basura. La peor parte se la lleva la jugabilidad, lanzamos las manzanas con el botón Select, usamos el sable con el botón "B" el cual es prácticamente ineficiente porque hay que estar pegados a los enemigos, y los saltos son extremadamente imprecisos. Hasta el movimiento del personaje es muy malo, si mantenemos presionado el botón B, nuestro personaje árabe con turbante que aparentemente es Aladdin caminará automáticamente siendo muy difícil detenerlo, esto es muy molesto porque muchas veces está acción se desencadena accidentalmente. En la pantalla de Game Over aparece la ilustración de un personaje muy extraño que aparentemente es Jaffar.



Lo único que se puede decir a favor de este juego es que el nivel de la alfombra en la lava (Rug Ride) está mejor hecho que en el juego oficial, pero "mejor hecho" en este caso significa "menos peor", por supuesto que al mismo tiempo está muy lejos de lo que se logró en el Aladdin de Super Game.

Solo recomiendo este juego para torturas, sea como sea evítenlo, probablemente sea el peor juego del que se haya hablado en ésta revista. Por suerte el cartucho de este juego es raro, pobre de aquel que cayó en las garras de dicho juego, la forma más fácil de identificarlo es por el nombre de "Aladdin 2", aunque también puede tratarse de un juego que vale la pena (del cual hablaré en el siguiente número). Este juego, al ser un port mediocre del juego de Mega Drive también está basado en la primera película, se desconoce por qué se llama "Aladdin II".



Selección de Nivel



Niveles con errores gráficos



Enemigos que parecen zombis

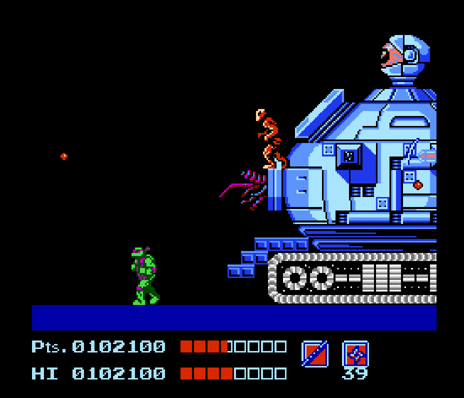
Definitivamente Super Aladdin parece ser hasta entonces lo mejor que se pudo jugar de Aladdin en la consola de 8 bits de Nintendo, pero ¿no hay acaso algo mejor? Lo veremos en el próximo número.

NesBeer




ESPECIAL
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

Por Skullo


Pts. 0102100
HI 0102100
39




NEWS
WE HAVE JUST RECEIVED THIS VIDEO FROM THE MAN WHO CLAIMS TO BE RESPONSIBLE FOR THE RECENT CRIME WAVE THAT THE CITY HAS BEEN EXPERIENCING, SHREDDER, THE LEADER OF THE MYSTERIOUS FOOT CLAN


1UP RAPH 0
02
2UP MIKE 0
02




MICHELANGELO
YOU CAN ALWAYS COUNT ON HIM TO JUMP TO ACTION IN TIMES LIKE THIS.



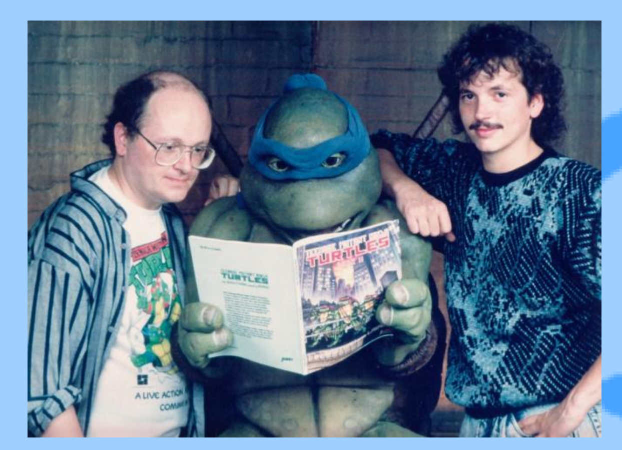
ESPECIAL TORTUGAS NINJA

Todo aquel que haya sido niño entre finales de los años 80 y mediados de los 90 recordará a cuatro tortugas mutantes antropomórficas que peleaban contra el Clan del Pie mientras gritaban ¡COWABUNGA!, y es que las Tortugas Ninja fueron extremadamente populares en todos los ámbitos de entretenimiento posible: televisión, cine, videojuegos, juguetes, juegos de mesa y cómics.

Aunque las cuatro tortugas solían ser idénticas en apariencia tenían personalidades diferentes entre sí. Así pues, Leonardo era el líder del grupo, Donatello el inventor, Michelangelo el inmaduro y glotón y Raphael el bruto. Salvo el caso de Raphael, el resto de personalidades han permanecido sin grandes cambios en prácticamente todas las diferentes etapas de las tortugas, que no han sido pocas.

Muchos tuvimos nuestro primer contacto con estos personajes al ver la serie de animación que se emitió a finales de los 80, conocimos a Hamato Yoshi, un maestro ninja que se vio obligado a vagabundear por nueva York, y que terminó convirtiéndose en una rata gigante al entrar en contacto con una sustancia verde conocida como mutágeno, Ooze, o mocos verdes. Esa misma sustancia mancharía a 4 tortugas provenientes de una pecera que accidentalmente había caído a las cloacas, convirtiéndolas en tortugas humanoides. Tras recibir el entrenamiento por parte de Splinter (el nuevo nombre de Hamato Yoshi), Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo se convirtieron en los defensores de la ciudad, parándole los pies al archienemigo de su maestro, el malvado Shredder, y su principal aliado (Krang) así como a su infinito ejercito de soldados robot.

Esta historia fue, para muchos, la historia "original" de las tortugas, solo para descubrir luego (en gran parte gracias a la primera película de imagen real) que el origen de las tortugas era mucho más oscuro, pues se remontaba a unos comics en blanco y negro hechos por Kevin Eastman y Peter Laird, donde Splinter había entrenado a las tortugas con el único fin de vengar la muerte de su maestro, Hamato Yoshi. La historia original fue bastante modificada para la primera serie de animación, pero tuvo mucho peso en la primera película de imagen real y también en la segunda serie de animación, dando así diferentes interpretaciones de las tortugas.



Peter Laird y Kevin Eastman con Leonardo.



Las Tortugas Ninja originales

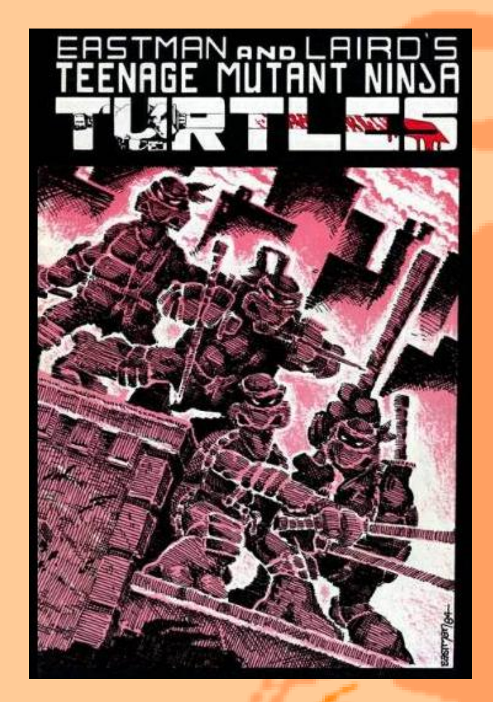
Debido a eso, he pensado que sería bastante interesante, dar una explicación muy general de las principales versiones de las tortugas, abarcando las diferentes etapas de los personajes, no solo en videojuegos, sino también en comics, películas o series de animación.



LOS CÓMICS

Las Teenage Mutant Ninja Turtles (a partir de ahora TMNT) tienen su origen en las páginas en blanco y negro de un comic independiente, sin embargo, con el paso del tiempo, fueron apareciendo colecciones diferentes, creando un pequeño montón de versiones de los personajes que no tenían relación entre sí. Voy a dar un pequeño resumen muy esquemático sobre las principales versiones que podemos encontrar en los cómics.

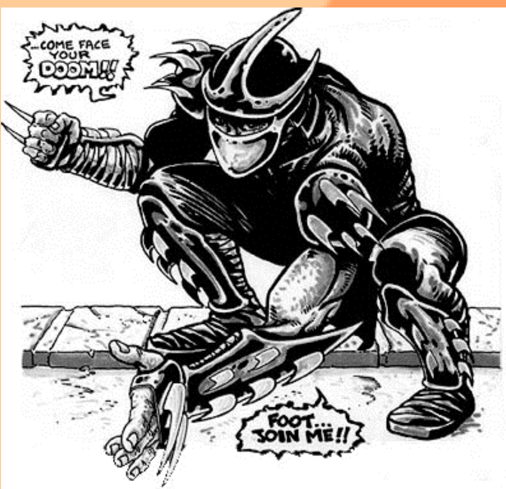
Eastman and Laird's TMNT (Conocido generalmente como TMNT Volumen 1 y 2)



El origen de las tortugas, un cómic independiente en blanco y negro publicado por Mirage Studios en 1984. Creado por Kevin Eastman y Peter Laird a modo de parodia u homenaje a dos series de Frank Miller: Ronin y Daredevil. Los guiños a ambas series están presentes a lo largo de todo el número 01, desde la portada emulando la de Ronin, hasta la inclusión de un ciego en el origen de las tortugas, o que los ninjas enemigos de los protagonistas sean ninjas del Pie (en contrapartida a los ninjas de La Mano que aparecían en Daredevil). El primer número era autoconclusivo y nos presentaba a las cuatro tortugas, entrenadas por su maestro Splinter, y a su principal enemigo Shredder. Poco se puede decir de este cómic, el dibujo es bastante básico, la historia muy sencilla, pero los personajes eran muy originales y llamativos (pese a que no se llega a desarrollar casi la personalidad de las tortugas, siendo Raphael y Leonardo las únicas que muestran algo de profundidad).

Tras el éxito inesperado, la serie continuó durante bastante tiempo, relanzándose los primeros números a color y presentando otros personajes que hoy en día conocemos de sobras como April, Casey Jones, Baxter Stockman. La historia de las tortugas iba creando su propio estilo, mezclando cosas relacionadas con la ciencia ficción (las tortugas viajando por el espacio) o con algunos dilemas más dramáticos y realistas, como el hecho de que al acabar con Shredder, en lugar de traer la paz, se provoca una guerra de bandas por el control del Clan del Pie, convirtiendo la ciudad en una zona de guerra.

Pese a la enorme fama de las tortugas en aquella época, los comics estaban perdiendo ventas, y es que la gente quería ver a las tortugas de la televisión, no a las originales. Ese motivo provocó que se cerrara la colección, que hoy en dia se puede conseguir recopilada en tomos.





TMNT Adventures (También conocidos como TMNT Archie Comics)

Tras el éxito de la serie de animación, aparecieron estos cómics bajo el sello Archie. Aunque algunos números iniciales eran casi idénticos a los capítulos de animación, poco tiempo pasó hasta que los guionistas decidieron inventarse sus propias historias, dando como resultado guiones más elaborados que los de la serie de animación, aunque sin perder su esencia humorística. En estas páginas se usaron personajes conocidos y se presentaron también muchos nuevos, esta acumulación de personajes dio lugar a la creación de un grupo formado por mutantes (los Mighty Mutanimals) que llegaron a tener su propia colección. Pese a que la calidad del guion (y del dibujo) era bastante variable, en estos comics se desarrolló la personalidad de las tortugas de manera mucho más compleja que en la serie de animación, aunque es cierto que eso tampoco era muy difícil de superar.

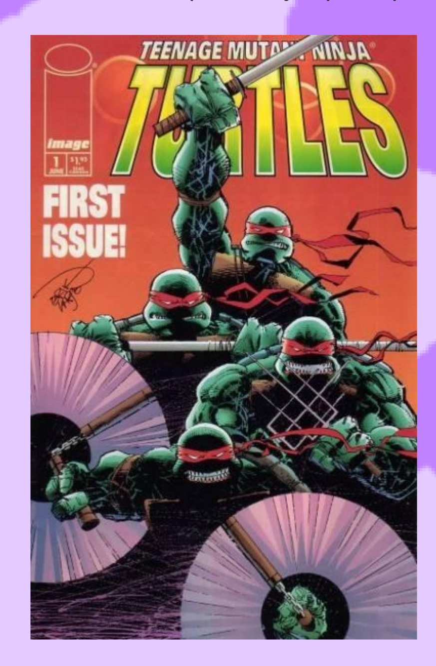


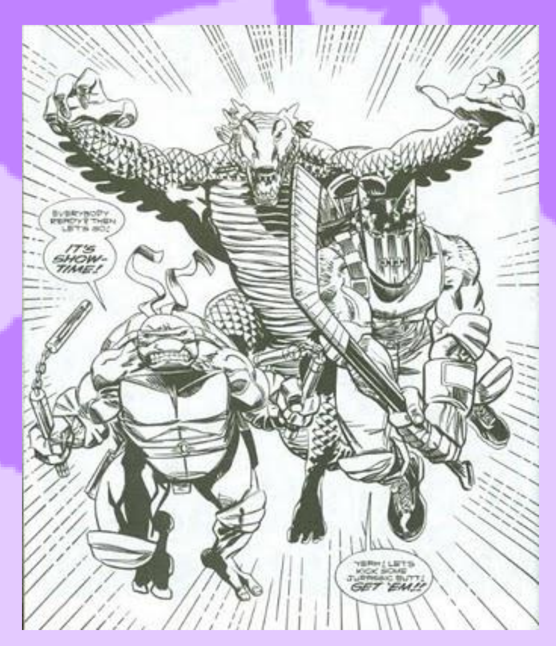


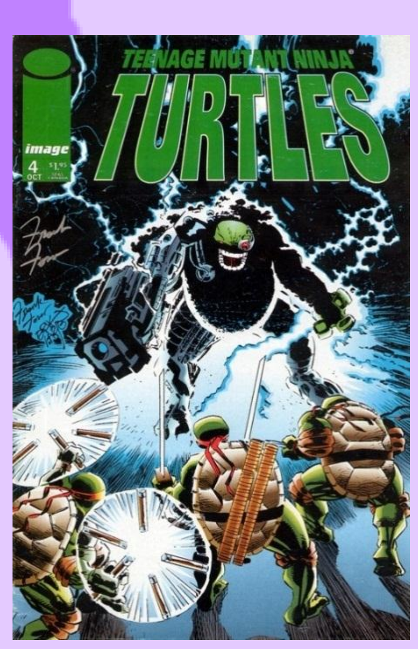


TMNT de Image Comics (Conocido como TMNT Volumen 3)

En los 90, las tortugas llegaron a Image Comics, una empresa recién creada, pero bastante popular. Aunque de primeras todo parecía indicar que las Tortugas iban a volver a sus orígenes (incluyendo el hecho de que las cuatro llevasen la bandana roja de nuevo) el resultado final termino siendo muy diferente, y es que esta serie terminó por disgustar bastante a los fans, principalmente por las diversas mutilaciones y transformaciones a las que se vieron sometidos los personajes principales.



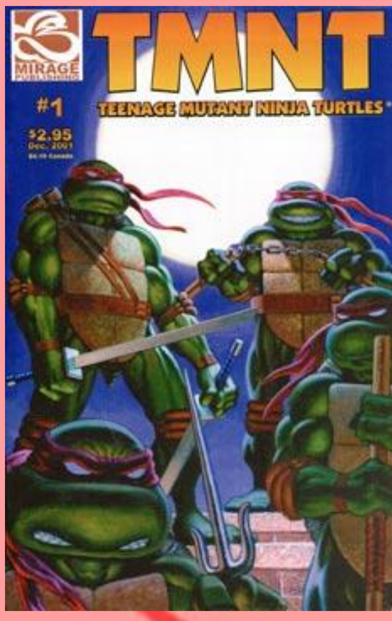


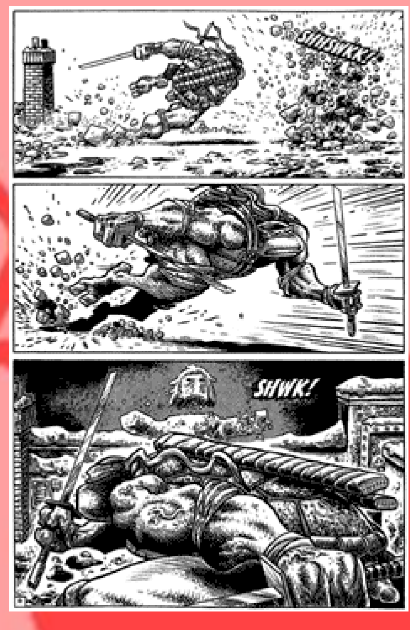


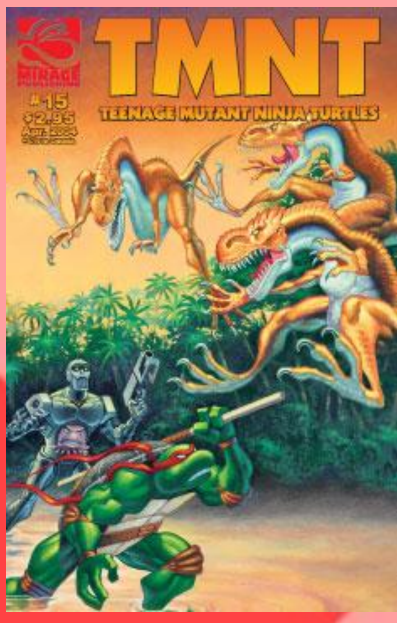


TMNT Volumen 4

En diciembre del 2001, Mirage Comics recupera a sus personajes más famosos e intenta continuar su historia, desde el final del volumen 2 (ignorando al 3 debido a los cambios introducidos en los personajes). La idea en sí era sacar dos colecciones, una de ellas centrada en la actualidad del mundo de las tortugas, y otra en la que se nos explicase que habían hecho los personajes durante todos esos años de vacío. Pese a la inclusión de uno de los creadores (Peter Laird) la serie fue perdiendo ventas y se canceló.





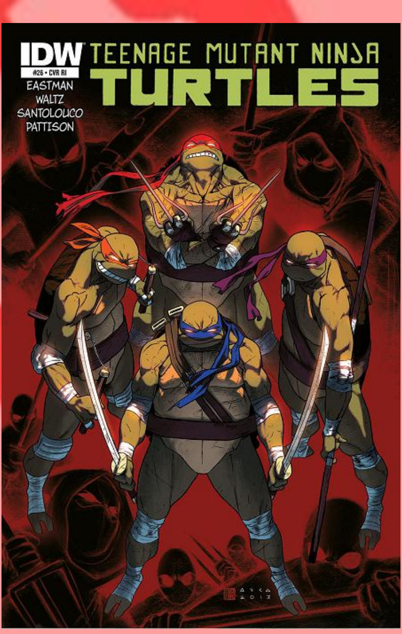


TMNT IDW (conocido también como Volumen 5)

En agosto del 2011, hubo un nuevo intento de resurrección de las tortugas, esta vez de la mano de Kevin Eastman y bajo el sello IDW. Al contrario que el volumen 4, esta colección iba a contar todo desde el principio, pero a su manera, e incluiría personajes olvidados como Krang. A día de hoy llevan más de 30 números, y de momento parece que las ventas van bastante bien. Actualmente IDW también tiene comics de las tortugas de Nickelodeon.







OTROS CÓMICS

Además de las diferentes colecciones mencionadas, existen muchos comics más. Algunos son spin offs de los personajes, otros son cross overs y otros están basados en las series o películas. El Merchandising de las tortugas es tan grande que resultaría casi imposible hacer una lista de todo lo que ha aparecido (y sigue apareciendo) en papel.



LAS SERIES



Al igual que lo sucedido con los comics, hubo diferentes etapas en forma de serie de animación, aunque cada una contando las cosas a su manera y sin relación directa con la otra.

TMNT (1987)

La serie que dio fama a las tortugas, se nos presentaba un origen similar al de los comics pero de manera más infantil y divertida. Algunos personajes sufrieron cambios en su personalidad, (Como Raphael, que pasó de ser agresivo y problemático a bromista), otros fueron totalmente modificados tanto en personalidad como en aspecto, como es el caso de la, ahora reportera de televisión, April O Neil, o del científico Baxter Stockman, otros pasaron de ser personajes importantes a ser secundarios puntuales (como Casey Jones) y también se crearon algunos personajes nuevos, como los mutantes Bebop o Rocksteady o el malvado tirano de la dimensión X al que le habían despojado su cuerpo, Krang (basado en el diseño de los Utroms, que aparecían en los comics originales).

En esta serie nos solían contar como Shredder y Krang intentaban hacer alguna de sus maldades, y terminaban por fracasar pese a tener una tecnología increíble a su alcance, como el inolvidable Tecnodromo, una especie de vehículo gigante de forma redonda que cuenta con una enorme cantidad de recursos y armamento. Otros capítulos nos contaban historias totalmente surrealistas, como que Michaelangelo y Shredder intercambiaban sus cuerpos, se centraban en otros personajes secundarios como Slash o Rat King o mandaban a las tortugas a otros mundos (generalmente a través del portal del Tecnodromo que lleva a la Dimensión X).



Esta serie fue el primer sitio donde las tortugas llevaban bandanas de distinto color (imagino que lo hicieron para que los niños diferenciasen los personajes más fácilmente), también sufrieron algunos cambios en su aspecto conforme avanzaba la serie, pasando de su aspecto inicial bastante serio a uno mucho más simpático, (esta diferencia es bastante notable si se comparan los dos openings principales). Michaelangelo tuvo que abandonar los nunchakus y usar una cuerda con gancho en su lugar, ya que al parecer ese arma era muy violenta para una serie de niños (mientras tanto, Leonardo va con sus dos espadas sin que nadie se queje). Otra cosa relacionada con la censura, fue que la palabra Ninja fue sustituida por Hero, dando lugar a las Teenage Mutant Hero Turtles en algunos países.

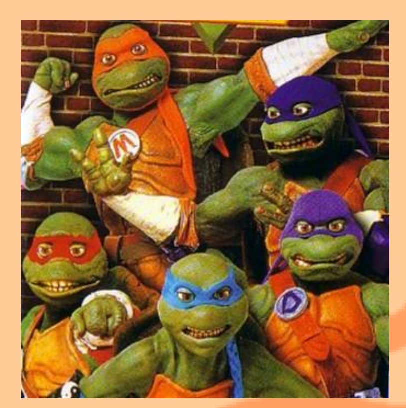
La última temporada de esta serie estaba muy influenciada por la primera película de imagen real, los diseños de las tortugas eran más serios y el estilo general era bastante más oscuro. Su opening (conocido como “Red Sky”) era diferente al de las temporadas anteriores e incluía algunas escenas de la película de imagen real. También se incluyeron algunos enemigos y aliados nuevos, así como conceptos curiosos (como el hecho de que las tortugas muten a unas versiones monstruosas de sí mismas cuando se enfadan). Normalmente esta última temporada es ignorada al referirse a la serie del 87, principalmente debido a la poca aceptación que tuvo y a que visualmente parecía más una serie nueva, que la continuación de la anterior.



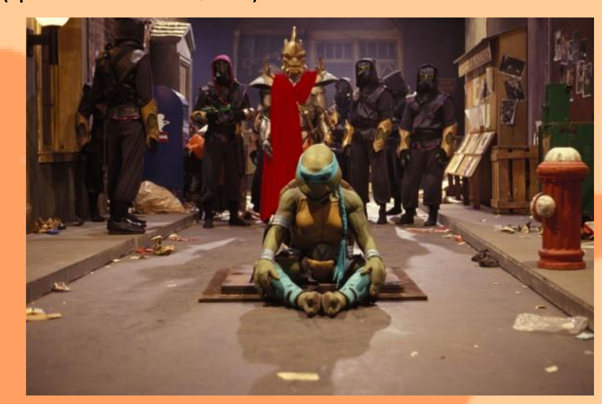
Con 10 temporadas a sus espaldas, la serie de 1987 es la responsable directa de la fama mundial de las tortugas, tal fue la fama, que los creadores de las tortugas (Eastman y Laird) acabaron por desvincularse de todo lo relacionado con ellas durante años.



TMNT NEXT MUTATION (1997)



La segunda serie de las tortugas fue de imagen real y estaba hecha por Saban Entertainment, empresa conocida principalmente por los Power Rangers en todas sus variantes. Esta serie intentaba continuar la historia de las películas de imagen real, presentando a los personajes algo más adultos en apariencia. La principal novedad de esta serie era Venus de Milo, la quinta tortuga mutante, que al parecer no fue encontrada por Splinter junto con el resto de tortugas. Venus fue criada por otro maestro de artes marciales (que casualidad ¿eh?) en las “artes místicas” del Shinobi. La calidad general de esta serie es bastante baja, el estilo “a lo Power Ranger” es muy notable en todo, las escenas de pelea, los disfraces, los enemigos, todo parece sacado de dicha serie, lo cual le da un aspecto bastante lamentable, aunque también permitió que hubiese un encuentro entre las tortugas y los Power Rangers del momento. En términos generales, esta serie no gustó demasiado, ni a los fans, ni a los creadores de las tortugas, de hecho se sabe que Peter Laird literalmente odia a Venus de Milo.



TMNT (2003)

Muchas series de los 80 intentaron buscar una segunda oportunidad entre los 90 y el año 2000 con mayor o menor suerte, con ese panorama era fácil pensar que las tortugas volverían, pero la realidad era que los personajes habían caído en una especie de “olvido voluntario” principalmente debido a que la serie The Next Mutation y la tercera película de imagen real habían dejado un recuerdo realmente malo.



Sin embargo, a principios del año 2000, parecía que las tortugas volvían y esta vez iba a ser todo distinto. No tardaron en enseñarse algunas imágenes de los nuevos diseños, mostrando unas tortugas mucho más serias que las de la serie de 1987.

En términos generales, esta serie iba a estar centrada en los comics originales publicados por Mirage Studios, con la correspondiente censura para que fuera apta para todos los públicos, muchos capítulos son casi idénticos a los cómics, otros son adaptaciones de esas historias usando los personajes de la serie. Las tortugas conservaban las bandanas de colores de la serie del 87, pero sus personalidades eran más cercanas a las originales, hecho que se notó sobretodo en Raphael y Leonardo, los dos personajes más serios. Otros personajes como April, Casey y Baxter Stockman volvían a su aspecto original, alejándose de lo visto en la antigua serie de animación, Splinter pasó de ser Hamato Yoshi mutado a rata, a volver a ser la rata mascota de Yoshi.

Durante las primeras temporadas se nos presentan los personajes principales y sus enemigos iniciales que serán Baxter Stockman y Shredder. La identidad civil de éste, Oroku Saki, es bastante interesante de primeras, incluso se le añade una hija adoptiva llamada Karai (basada en la líder del Clan del Pie de Japón de los comics originales). La historia continúa con los viajes espaciales de las tortugas incluyendo a personajes como Fugitoid, los Triceratons y los Utroms, como sucedía en los cómics, y la serie tenía una popularidad que iba en aumento.

Pese a su fidelidad al cómic, también se añadieron muchos personajes nuevos y así fue como conocimos al simpático robot Nano, al Basurero o a los superhéroes de la Justice Force.





La presencia de los Utroms, provocó que mucha gente recordase a Krang y por ese motivo se decidió crear un Utrom malvado, aunque la idea era bastante buena, la manera en la que lo llevaron a cabo, era mejorable. Pues sería el propio Shredder el Utrom, siendo Oroku Saki un cuerpo robótico usado por él. No contentos con esto, en temporadas posteriores se nos cuenta que en realidad Oroku Saki existió en el Japon feudal y que fue un guerrero poseído por un demonio llamado Shredder, tras ser derrotado, su identidad seria usurpada por el Utrom malvado. Por si fuera poco, en la última temporada se creó otro personaje llamado Cyber Shredder, estaba claro que se les habían agotado las ideas en cuanto a villanos. Una pena, ya que algunos de los villanos nuevos (como Bishop) eran muy interesantes.

Lamentablemente la serie debió perder bastante público, cuando se decidió que la siguiente temporada sería mucho menos seria y más alocada. Así empezó **TMNT Fast Forward**, donde las tortugas eran enviadas al futuro, all permanecieron hasta que la última temporada de todas (**TMNT Back to the Sewers**) las trajo de vuelta al presente. En dicho proceso algunos personajes del futuro llegaron al pasado, entre ellos el que terminó volviéndose Cyber Shredder, el enemigo principal de esa temporada. Estos cambios no gustaron demasiado y provocaron el final de la serie.

En mi opinión, lo que mejor hizo esta serie fue el enfoque que se le dio a las tortugas, así pues Michelangelo se comportaba de manera muy similar a la serie antigua y llegaba a despuntar como superhéroe, Donatello superaba de mucho los conocimientos tecnológicos de su versión del 87, de hecho creo que se pasaron en ese sentido, ya que las tortugas tenían unos vehículos excesivamente modernos, Raphael tenía que intentar superar sus ansias agresivas, que lo llevaban por el mal camino, y por último, Leonardo, quien empieza siendo el "niño bueno" pero a raíz del enfrentamiento contra Utrom Shredder, resulta herido física y mentalmente, convirtiéndose en un peligro para sus hermanos, lo cual lo lleva a alejarse del grupo temporalmente.

Una de las cosas más curiosas de esta serie son los guiños que tiene a los creadores de las tortugas (que son los dos policías que aparecen en los primeros capítulos) y a la serie antigua de animación.

Nickelodeon's TMNT (2012)

Pocos años después de la cancelación de la serie anterior, empezaron a surgir los rumores de una nueva serie en la cual estaría implicado Kevin Eastman. No pasó mucho tiempo hasta que se mostró la primera imagen de las tortugas en la que mostraban un diseño extremadamente infantil que personalmente no me gustó demasiado.



Sin embargo, tras haber visto algunos capítulos he de decir que la serie es mucho mejor de lo que me esperaba, y es que han conseguido mezclar de manera eficiente el estilo de la serie del 87 con la serie del 2003 e incluso con los cómics originales. Creando una serie que empieza desde el principio para los que no conocen la historia de los personajes, pero a su vez está llena de guiños para el veterano, incluyendo escenas que son idénticas a lo sucedido en los cómics. Creo que es una serie a la que vale la pena darle una oportunidad.



LAS PELÍCULAS

Teenage Mutant Ninja Turtles (1990)



La primera película de las Tortugas Ninja de imagen real estaba fuertemente basada en el cómic original, aunque también tenía en cuenta la serie de animación del 87. Se nos cuenta la historia de las tortugas y su destino a enfrentar a Shredder, responsable directo de los robos y disturbios de la ciudad, así como de la muerte de Hamato Yoshi. Esta película tuvo una muy buena aceptación, aunque recibió bastantes críticas por parte de las asociaciones de padres, debido a su tono oscuro, su violencia y el lenguaje de las tortugas en algunas escenas.

Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze (1991)



Segunda película, las tortugas volvían a la carga, esta vez tendrían que enfrentarse no solo a Shredder, sino también a dos malvados mutantes creados por él: Tokka y Rahzar. La recepción de esta película fue bastante buena, siendo la escena de la discoteca (con Vanilla Ice rapeando) una de las más recordadas, sin embargo, las quejas que hubieron por la primera película afectaron a esta de manera directa, las tortugas eran menos agresivas y no usaban sus armas para atacar (salvo Donatello) y el tono general de la película era algo más infantil.

Teenage Mutant Ninja Turtles III (1993)



Tercera película, salió cuando la fama de las tortugas ya empezaba a desvanecerse y contribuyó directamente a su desaparición. En esta película las tortugas son enviadas al pasado, donde se enfrentaran a personajes totalmente nuevos que no provienen del cómic ni de las series. Es considerada la peor película de las tres, y la verdad es que lo es, la historia es más floja, las peleas más malas, los disfraces peores y el estilo mucho más infantil que las anteriores.

The Making of TMNT Coming out of their shells tour



Durante los 90, la popularidad de las tortugas llegó a ser tan grande que a alguien se le ocurrió sacar un disco de música con temas “cantados” por ellas e incluso hacer giras musicales. Posteriormente salió esta película, que en lugar de contarnos como se hicieron los disfraces, las canciones y explicarnos como fue todo tras las cámaras (vamos, lo que se esperaría de un “Making of”) nos cuenta como las tortugas decidieron montar su banda de música y como encontraron gente que les apoyó en su decisión.



Mutant Turtles: Choujin Densetsu-hen (1997)



Esta es una de esas cosas que es mejor explicar de manera simple y directa. Los japoneses convirtieron a las tortugas en una especie de Power Rangers mezclados con Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco). La historia trata sobre unas piedras (Muta Stone) que tienen la habilidad de dar poderes especiales, consiguiendo las Tortugas los poderes necesarios para ser Súper Mutantes. Estos OVAS no tuvieron muy buena aceptación y no llegaron a occidente.

TMNT – Tortugas Ninja Jóvenes Mutantes (2007)



Película hecha con animación por ordenador, donde se nos presenta a las tortugas tras haber derrotado a Shredder, con Leonardo viviendo alejado de sus hermanos y el resto de tortugas haciendo su vida a su manera. Todo cambiará cuando una especie de monstruos aparezcan en la ciudad, obligando a las tortugas a intentar unirse con sus enemigos para poder detenerlas. La película tiene momentos interesantes, pero también hay que decir que la historia principal no tiene mucho que ver con las tortugas, o al menos a mí me dio esa sensación.

TURTLES FOREVER (2009)

Turtles Forever es una película de animación que intenta continuar la serie de 2003, la historia empieza con Hun y los Purple Dragons cometiendo un robo, afortunadamente las tortugas van a detenerles. Sin embargo, esas tortugas no resultan ser las que Hun habia combatido en innumerables ocasiones, eran más pequeñas y graciosas, ¡eran las tortugas de la serie del 87!

Así pues, aunque la película se centra en la serie del 2003, se terminan mezclando conceptos y personajes de diferentes épocas, de manera que podemos ver al Shredder del 2003 con Bebop y Rocksteady como secuaces, o a las 4 tortugas del 87 luchando junto a las del 2003. El homenaje llega a su punto álgido cuando llegan a un mundo en blanco y negro donde aparecen las tortugas de los cómics originales, que demuestran ser tan hostiles como poderosas. Turtles Forever es una película muy divertida, llena de guiños a las diferentes etapas de los personajes, convirtiéndose en el mejor regalo que se le podía dar a los fans para el 25 aniversario de los personajes.





NINJA TURTLES (2014)

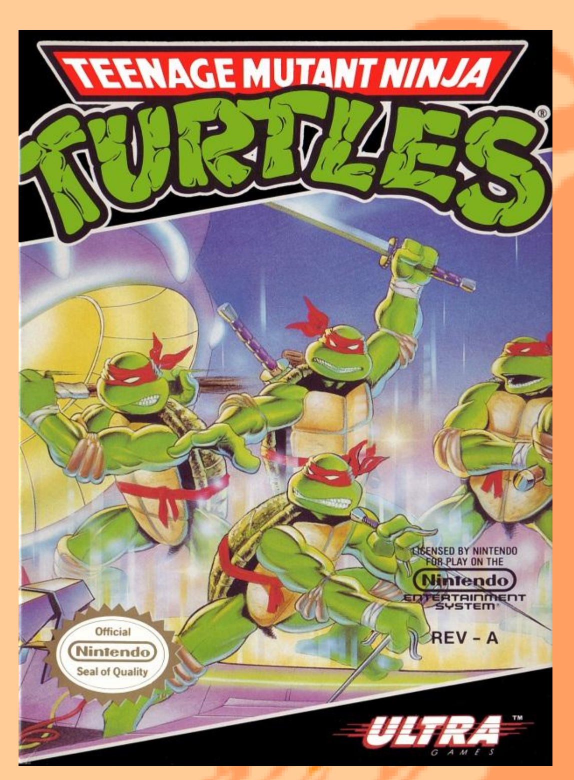
Película que se está rodando en la actualidad, poco se sabe de ella. Sin embargo los pocos detalles que se han filtrado y luego desmentido eran terribles, provocando comentarios negativos tanto de los fans, como de los creadores de las tortugas. Se supone que llegará a los cines en el año 2014, en caso de tener éxito podría suponer un nuevo reinicio cinematográfico para las tortugas.



LOS VIDEOJUEGOS

Una vez explicada la historia y versiones de las tortugas, vamos a centrarnos en los videojuegos, que es lo que nos interesa, debido a la enorme cantidad de juegos protagonizados por estos personajes intentaré dar una visión general de ellos.

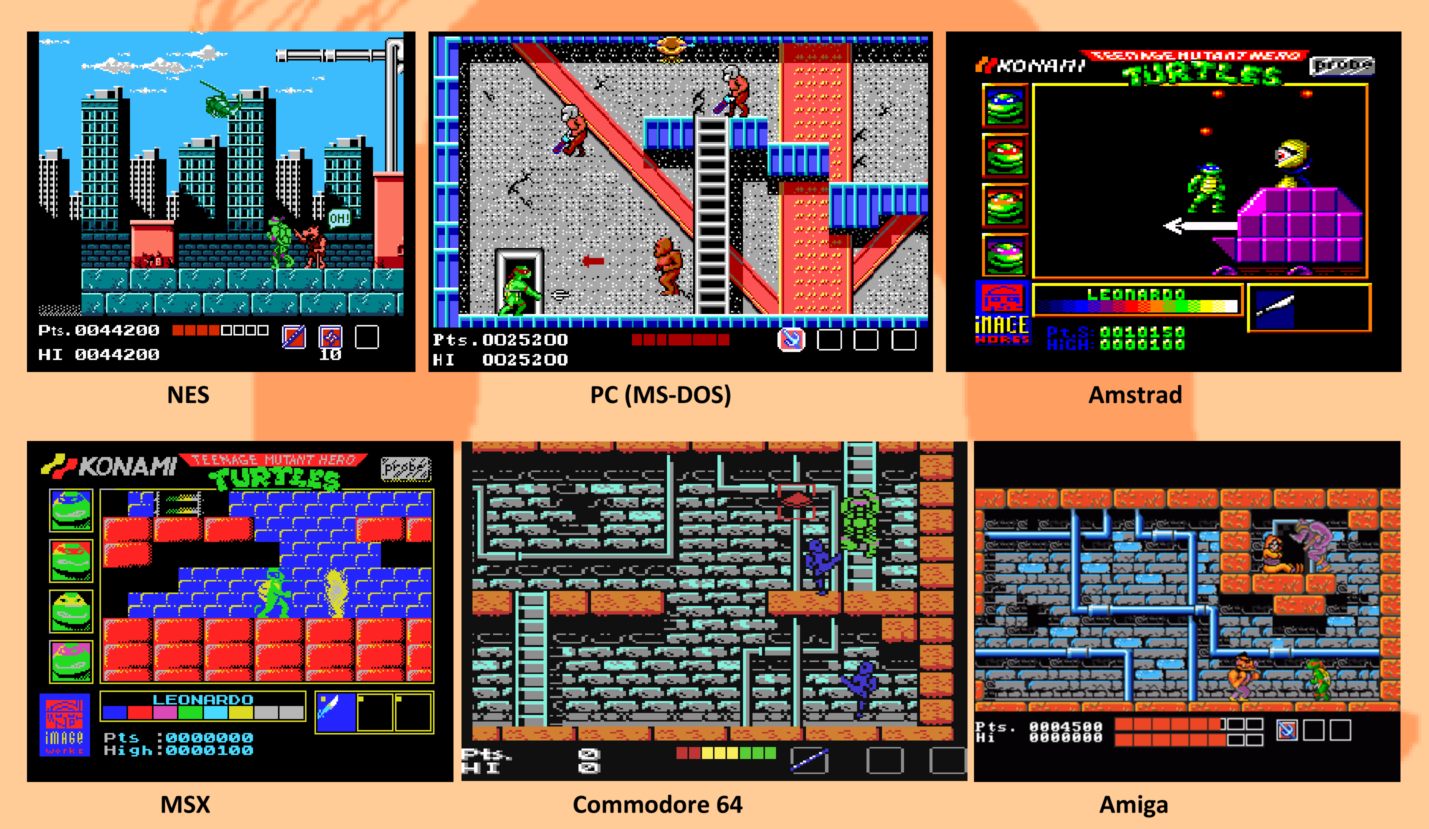
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (1989)



Empezaremos el repaso a los videojuegos de las tortugas con uno que despertó amor y odio a partes iguales.

Teenage Mutant Ninja Turtles fue desarrollado por Konami y lanzado para MSX, ZX Spectrum, Amiga, Amstrad, Commodore 64 y PC, aunque la versión más conocida seguramente sea la de NES.

En este juego podíamos manejar a las cuatro tortugas y explorar la ciudad desde una vista superior, si nos metíamos en las alcantarillas pasaba a una vista lateral típica de los juegos 2D. Si a esto le sumamos que cada tortuga se diferenciaba de las otras por su arma, y que incluso podíamos controlar la furgoneta de la serie de animación, todo apuntaba a que el juego iba a ser un éxito y en parte lo fue, ya que las ventas fueron bastante altas (especialmente de la versión NES). Sin embargo, del amor al odio hay un paso, y este juego ofrecía facilidades para darlo, ya que tenía una dificultad bastante alta, provocando frustración en los jóvenes fans de las tortugas que intentaban completarlo sin demasiado éxito. Si bien es cierto que el juego era bastante intratable por momentos, esa clase de dificultad era bastante común en los juegos de aquella época.

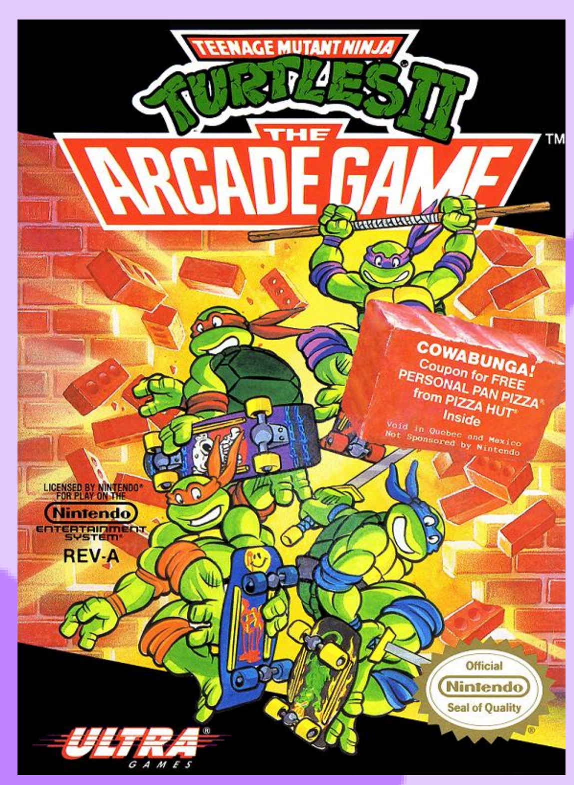


NES | PC (MS-DOS) | Amstrad

MSX | Commodore 64 | Amiga



TMNT ARCADE/ TMNT II ARCADE GAME (1989)



Konami volvía a hacer un juego de las Tortugas, esta vez para Arcade y dejando de lado los experimentos hechos en la versión anterior, pues se trataba de uno de los muchos beat em ups que haría esa compañía durante esa década.

Tras una espectacular introducción podríamos empezar al juego, que era tan básico como divertido, moverse y pegar, cargarse a docenas de soldados del pie, enfrentarse a Bebop, Rocksteady y Baxter Stockman entre otros, ¡lo que sea para salvar a April!

Además del increíble apartado gráfico, y del sentido del humor que tenía el juego (tomando, con mucho acierto, la serie de animación como referencia) se volvía increíblemente divertido si lo jugábamos a 4 jugadores. Realmente parecía que estabas viendo uno de los capítulos de la serie de animación, pero manejando tú a las tortugas.

TMNT The Arcade Game fue una de las máquinas recreativas más populares de su época, la calidad del juego y la popularidad de las tortugas fue una increíble combinación que atrapó al público.

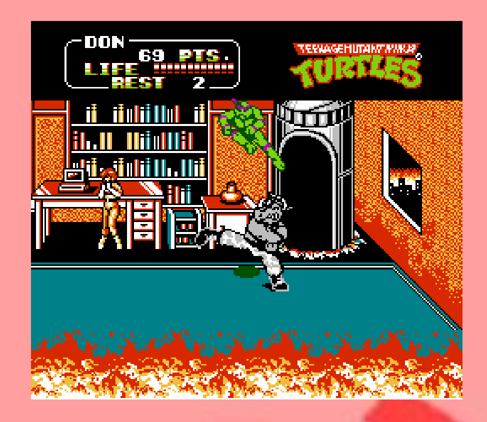


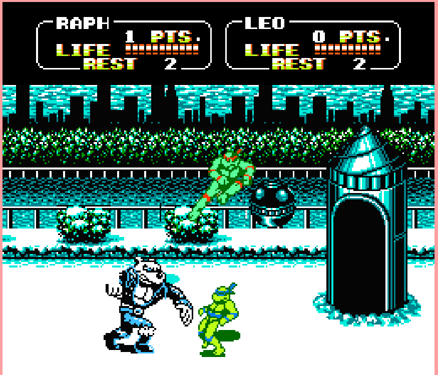


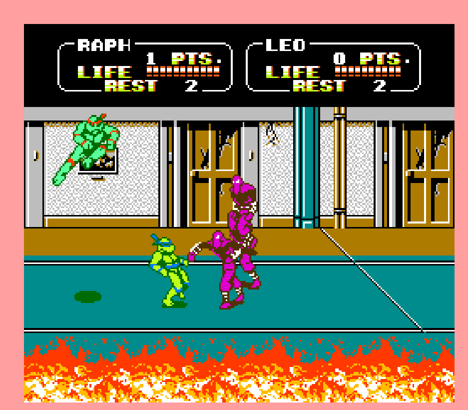
Este juego también tuvo versiones para NES, Amiga, PC, Amstrad, Commodore 64 y ZX Spectrum.

Obviamente estas versiones no eran idénticas al arcade, siendo bastante inferiores en términos generales. Una vez más la versión de NES fue la más popular, pese a tener un apartado técnico que no podía ni acercarse al original y solo podía jugarse a dobles. Pese a ello resultó ser una conversión excelente, que además contaba con dos niveles extras para hacer el juego más duradero. Para darle una coherencia con respecto al juego anterior se renombró esa versión como TMNT 2: The Arcade Game.





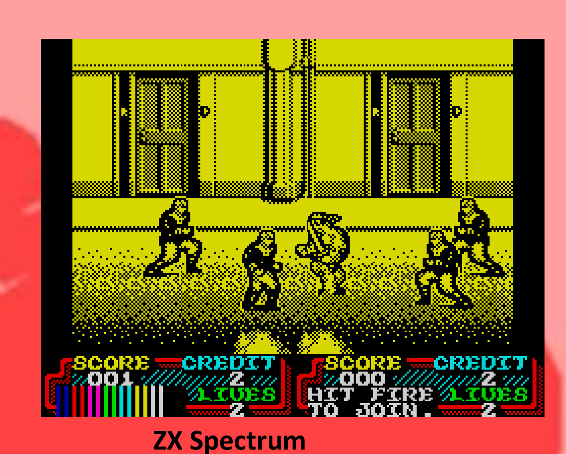




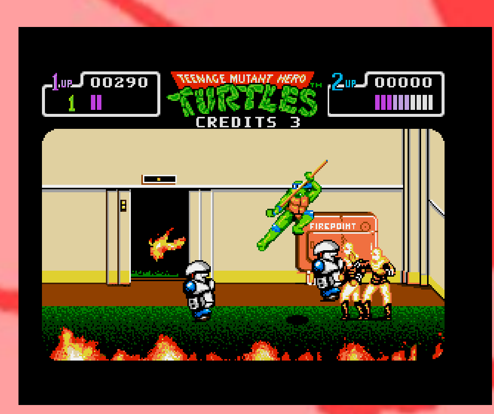
Versión NES



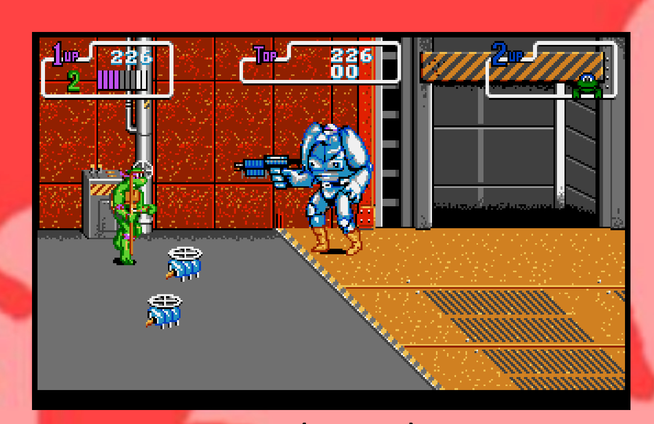
Amstrad CPC



ZX Spectrum



Amiga



PC (MS-DOS)

TMNT WORLD TOUR (1990)

Aquí tenemos una rareza de la que poca gente se acuerda, se trata de un juego educativo que salió para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64 y PC, en el que veíamos a las tortugas visitando diferentes partes del mundo y sus monumentos más representativos, pudiendo colorear sus dibujos a nuestro antojo.



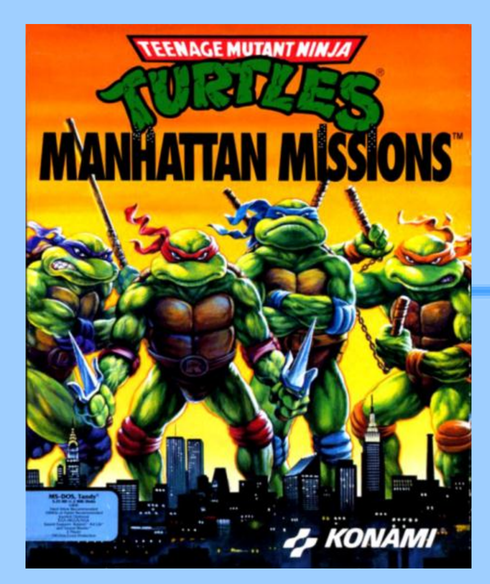


Amiga



Commodore 64

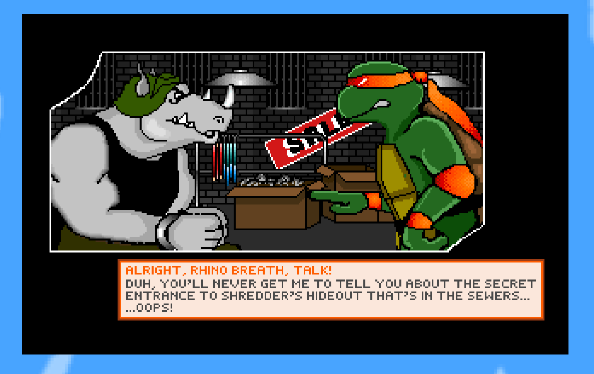
TMNT MANHATTAN MISSIONS (1991)



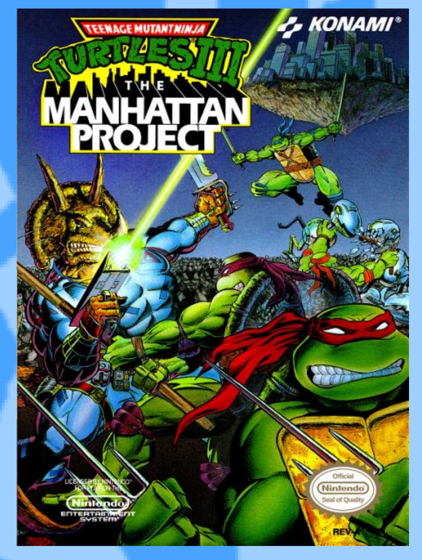
Manhattan Missions apareció exclusivamente para PC y nos volvía a contar el origen de las tortugas, dejando claro que no era una continuación del primer TMNT. El tono general del juego era bastante más oscuro que el resto e incluía algunas referencias al cómic original, aunque también poseía cosas relacionadas con la serie de animación y con la primera película de imagen real, creando una mezcla bastante curiosa.

En este juego debemos ir intercambiando las tortugas durante las misiones para que todas vayan mejorando equitativamente. Su sistema de combate es algo complejo, debido a que hay diferentes tipos de ataque y debemos tener cuidado a la hora de pasar de un modo ofensivo a uno defensivo. Como curiosidad decir que en este juego también aparece Casey Jones, un personaje bastante olvidado en los juegos anteriores pese a ser un personaje principal en los cómics y las películas.





TMNT III MANHATTAN PROJECT (1991)

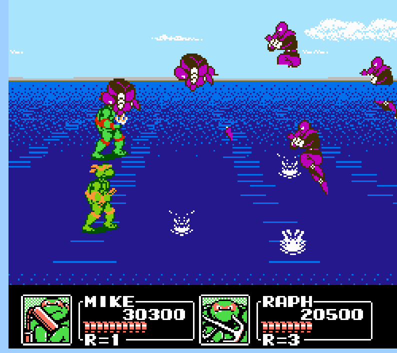


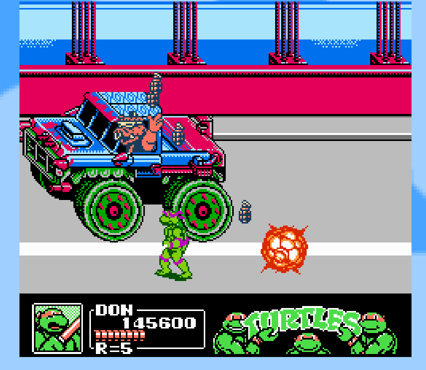
Tercer juego de las tortugas en NES, con un nombre demasiado similar al juego anteriormente mencionado de PC (lo cual suele provocar confusiones).

La historia del juego nos cuenta que las tortugas están de vacaciones, sin embargo Shredder regresa para secuestrar a April (requisito imprescindible para un villano de las tortugas) y de paso levantar la ciudad de Manhattan dejándola en el cielo, motivos más que suficientes para interrumpir las vacaciones de los cuatro protagonistas.

En esta ocasión, Konami decidió seguir con el estilo del TMNT II Arcade Game, dando otro curioso beat em up de gran calidad para la consola de 8 Bits de Nintendo, que en algunos aspectos superaba a su predecesor y que ofrecía la posibilidad de hacer movimientos especiales propios con cada tortuga.







TMNT IV TURTLES IN TIME (1991)



En el año 1991 Konami lanzó su segundo Arcade basado en las tortugas: Turtles In Time.

Todas las cosas buenas del juego anterior estaban presentes en este, que era una continuación muy directa, cuya principal novedad era que las diferentes fases estarían basadas en épocas distintas, ya que Shredder había conseguido enviar a las tortugas a través del tiempo.

Este juego tuvo un port para Super Nintendo, que fue renombrado TMNT IV: Turtles In Time, para seguir con la numeración de los juegos de NES.

En dicho port se eliminó el modo a 4 jugadores y se redujo el número de enemigos y voces, ademas también se modificaron algunos efectos (como la explosión de los soldados del pie) principalmente debido a la diferencia de potencial entre la máquina de Arcade y la consola de 16 bits de Nintendo.

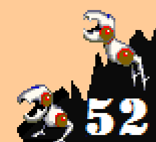
Sin embargo Konami se tomó bastante en serio la versión de consola, ya que añadió muchas novedades, como un nivel totalmente nuevo (el Tecnodromo), nuevos enemigos finales (Slash, Shredder subido en un robot, Super Shredder, Rat King, Bebop y Rocksteady), modificó el nivel del futuro para que usara el modo 7 (al estilo F-Zero) y añadió dos modos de juego alternativos, el versus, para pegarnos contra un amigo y el time attack, para batir records de tiempo destrozando soldados del pie.

Este juego tuvo un remake en 2009 para Xbox 360 y PlayStation 3 llamado Turtles in Time Re-shelled, basado en la versión de Arcade (perdiéndose así los enemigos finales y la fase que añadieron en SNES).

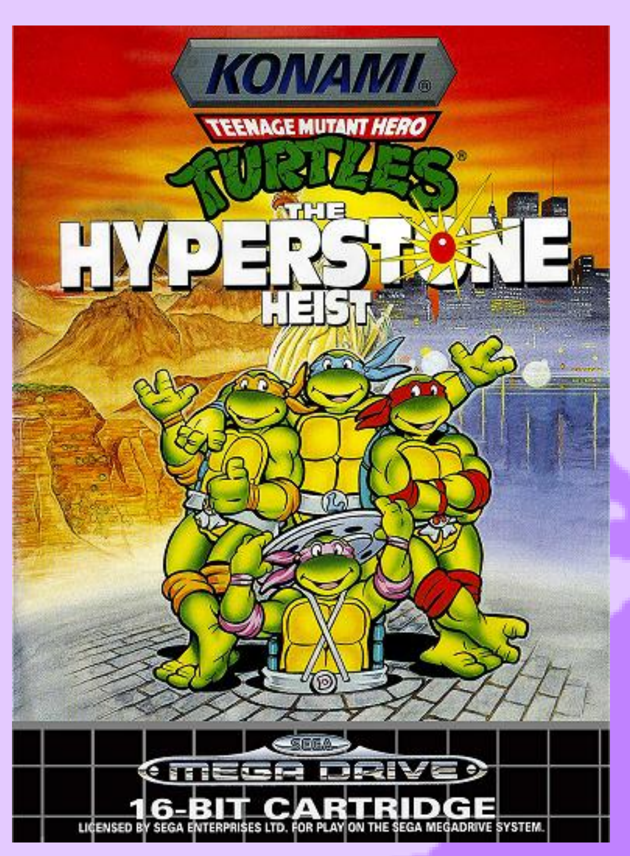


Arcade — Super Nintendo

Arcade — Super Nintendo



TMNT HYPERSTONE HEIST (1992)

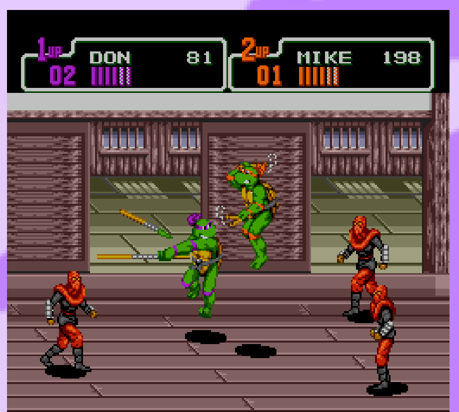


Primer juego de las tortugas para una consola de Sega, Hyperstone Heist (conocido en Japón como Return of the Shredder) recuperaba la formula clásica de los beat em up de Konami anteriormente mencionados, dándonos acción y diversión para 1 o 2 jugadores, en 5 largas fases donde tendremos que ir eliminando a los molestos soldados del pie hasta encontrarnos con el jefe.

La historia de este juego es que Shredder tiene en su poder una poderosa piedra proveniente de la dimensión X, con la que consigue encoger a Manhattan mientras April estaba dando un reportaje, motivo por el cual las tortugas se enteran del incidente de inmediato.

Lo único que empaña este excelente juego es la falta de novedad visual, ya que la mayoría de Sprites de los personajes y enemigos, el estilo de los escenarios e incluso las músicas han sido reutilizadas de otros juegos de las tortugas (principalmente los dos Arcades y el juego de SNES) dando la sensación de que este juego es una mezcla de los anteriores en lugar de uno totalmente nuevo.

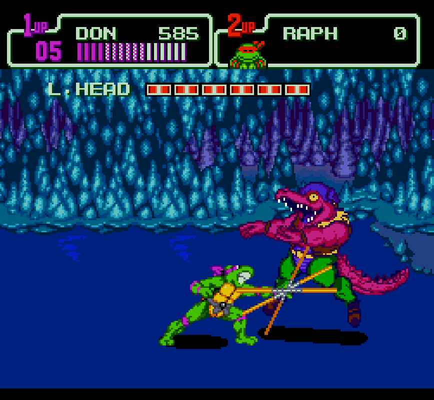
Afortunadamente el juego cuenta con un enemigo final nuevo (Tatsu) y un nivel propio que le da un pequeño toque de originalidad.



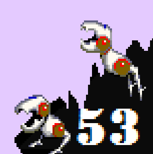












TMNT FALL OF THE FOOT CLAN (1990)

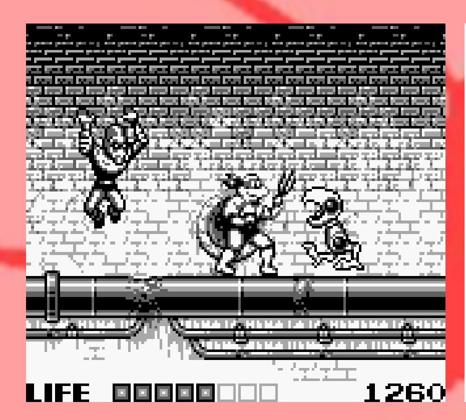


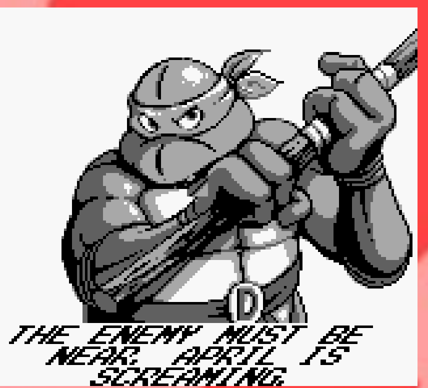
Konami fue la encargada de traernos este primer juego de las tortugas para Game Boy, que se podría considerar una versión recortada en todos los sentidos de los juegos de NES. Un solo jugador, cinco fases, y un estilo de juego bastante más sencillo que se resume a “avanzar y pegar”.

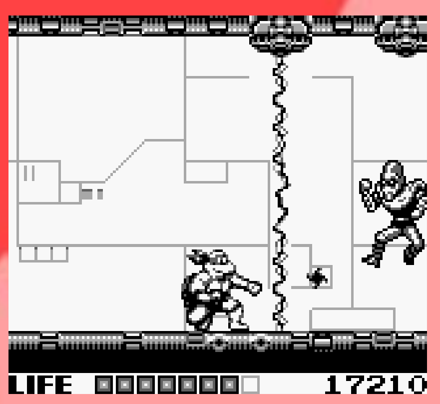
En este juego las tortugas han de rescatar a April de Shredder (a estas alturas ya no sorprende a nadie ¿verdad?) con lo cual tendrán que recorrer diversos escenarios, hasta derrotar a Bebop, Rocksteady, Baxter, Shredder y finalmente a Krang.

Para completar esa tarea podemos seleccionar a cualquiera de las tortugas, si nos matan a las cuatro, GAME OVER. Una particularidad del juego es que nos deja elegir nivel, podemos empezar directamente en el último, aunque de hacerlo así no veremos el final completo.

Otra curiosidad de este título es la inclusión de minijuegos ocultos en los rincones de las fases, donde podremos adivinar el número que tiene pensado Splinter, practicar puntería o jugar contra Krang en un juego sobre ir quitando estrellas ninja.



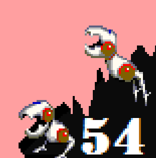












TMNT II BACK TO THE SEWERS (1991)



Segundo juego de las tortugas en Game Boy, donde April volvía a ser secuestrada y los cuatro mutantes tenían que llegar hasta Krang para rescatarla (es curioso como en los juegos de Game Boy, Krang sustituye a Shredder como enemigo final).

Como buena continuación que se precie, mejora ampliamente lo visto en el juego anterior, las tortugas se diferencian más entre sí a nivel jugable, se añaden niveles de monopatín, nuevas habilidades a la hora de moverse por el escenario, el juego es más largo y difícil, en resumen, se mejoró todo lo que se tenía que mejorar.

Si nos matan a una tortuga, quedará atrapada como en el título anterior, aunque al completar un nivel podemos tratar de liberarla si superamos al enemigo que la vigila.












TMNT III RADICAL RESCUE (1993)



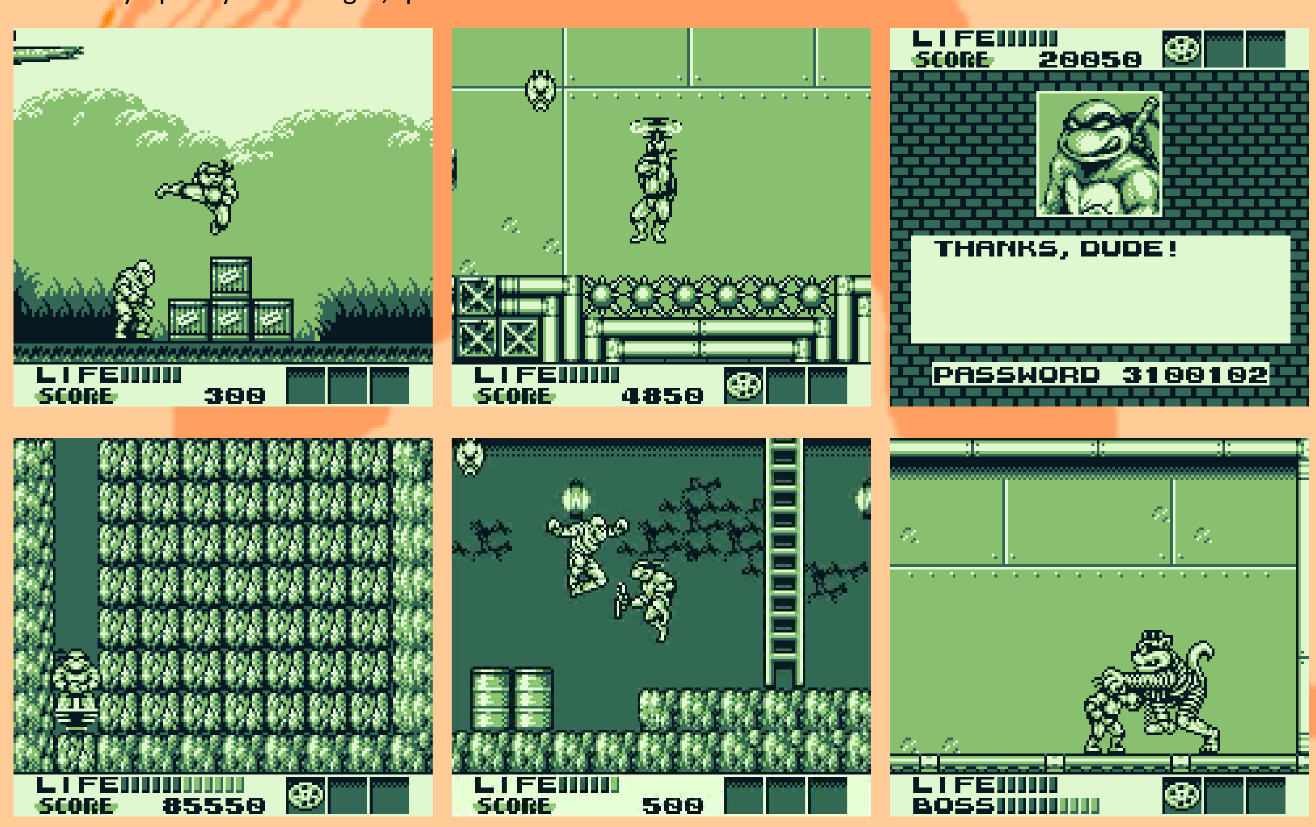
Tercer y último juego de las tortugas Ninja para la clásica Game Boy, Konami completó esta trilogía con un juego que se alejaba bastante de lo visto en los anteriores títulos.

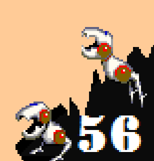
Abandonábamos el clásico estilo Beat em up para controlar a Michaelangelo en un juego de plataformas, acción y exploración del escenario, donde tendríamos que liberar al resto de Tortugas, en un laberíntico juego claramente inspirado por Metroid.

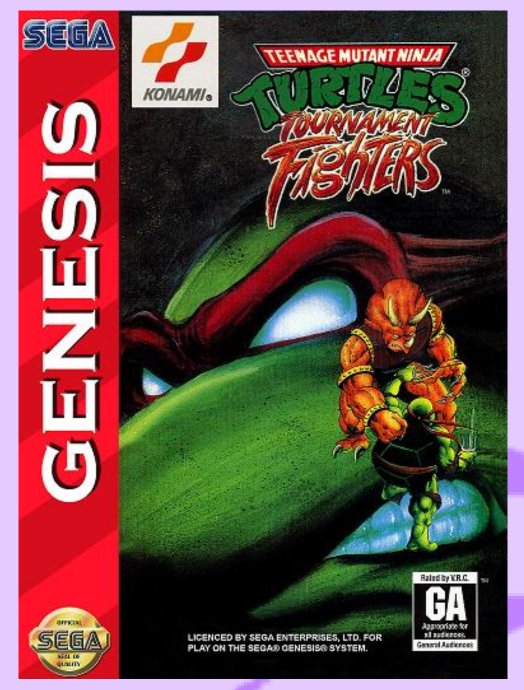
En términos generales, se podría decir que este juego es el mejor de los tres, es el más complejo, largo y difícil, aunque eso también significa que tendremos que concentrarlos bastante para poder completarlo (al contrario que los dos juegos anteriores que eran ideales para pasar el rato sin preocupación alguna).

Para poder avanzar en el juego debíamos ir consiguiendo diferentes tarjetas, derrotando a los jefes y buscando la celda de nuestros hermanos para poder liberarlos (podemos pausar el juego para ver el mapa y así orientarnos mejor). Una vez salvemos a otra tortuga sus habilidades propias nos permitirán acceder a zonas inaccesibles de inicio. Así pues, Leonardo puede hacer agujeros en el suelo con sus espadas, Michelangelo puede planear usando sus nunchakus, Raphael puede meterse en su caparazón para entrar por sitios estrechos y Donatello puede trepar por las paredes.

Como curiosidad decir que parte de los que hicieron este juego, fueron responsables de otro gran título de Konami, Castlevania: Symphony of the Night, que también conservaba el estilo de Metroid.







TMNT TOURNAMENT FIGHTERS (1993)

Tras la salida de Street Fighter II (y sus múltiples versiones) los juegos de lucha ganaron mucha popularidad, hasta el punto que Konami decidió volver a utilizar a las tortugas en un juego de ese estilo en lugar de sacar otro Beat em up que continuase la exitosa saga iniciada por el Arcade.

TMNT: Tournament Fighters fue el título de dicho juego, que llegaría a Mega Drive, Super Nintendo y la veterana NES dando como resultado tres títulos totalmente diferentes entre sí. Curiosamente cada versión tendría una portada diferente al resto, pero del mismo estilo, con una tortuga y un enemigo exclusivo del juego en primer plano y la cara de la tortuga de fondo. Estas ilustraciones y todas las que hizo el mismo dibujante para las instrucciones y publicidad del juego, son de lo mejor que he visto en cuanto a diseños de las tortugas y sus enemigos.

La versión de NES, debido a las limitaciones de la consola, era la más modesta de todas y contaba con la selección de personajes más corta, ya que solo incluía a las cuatro tortugas (que curiosamente luchan sin usar sus armas), Casey Jones, Shredder y un nuevo enemigo llamado Hothead. Sin embargo, debido a los pocos juegos de lucha uno contra uno de esta consola, es un título bastante recomendable.



La versión de Mega Drive contaba con las cuatro tortugas, Casey Jones, April, Ray Fillet, Krang, Karai, un Triceraton y un personaje nuevo con forma de insecto llamado Sisyphus. El juego usaba dos botones para pegar y uno para burlarse del rival, la principal novedad de este título era la posibilidad de hacer un movimiento especial cuando estábamos a punto de morir. En términos generales, quedó muy por detrás de otros juegos de lucha de la consola.



La versión de Super Nintendo contaba con la plantilla más extensa de todas, las cuatro tortugas, Shredder, Wingnut, Chrome Dome, Armaggon, War, Karai, Rat King y un personaje creado exclusivamente para el juego, la luchadora asiática Aska. El juego contaba con 4 botones para pegar, dos flojos y dos fuertes y también incluía la posibilidad de hacer Ultimate Attacks al llenar la barra especial. Pese a que el juego era bastante decente en todos los aspectos fue tan ignorado como el resto de versiones.



Como curiosidad, me gustaría comentar el hecho de que en todas las versiones nos toca luchar contra los clones malvados de las tortugas y que por algún motivo, en todas dejaron fuera de la plantilla a personajes tan conocidos como Bebop, Rocksteady o Baxter Stockman para meter personajes menos conocidos o creados exclusivamente para el juego (algo totalmente ilógico, desde mi punto de vista).

Recuerdo perfectamente que en la época que salieron estos juegos, muchos nos preguntábamos quienes eran esos personajes tan raros que no conocíamos ¿Ray Fillet? ¿Armaggon? ¿Karai? Debido a que ahora tengo un mayor conocimiento de las tortugas y su historia, voy a comentar brevemente de donde salieron esos personajes.

PERSONAJES DESCONOCIDOS DE TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS



KARAI: Karai proviene de los comics originales de las tortugas y es la líder del Clan del Pie de Japón. Aparece en la parte final del cómic, cuando Shredder ha sido destruido y el Clan del Pie se divide en diferentes bandas que pelean entre sí. Su misión es intentar conseguir recuperar el control de su Clan.

Años más tarde fue incluida en la serie de 2003 como hija adoptiva de Shredder.

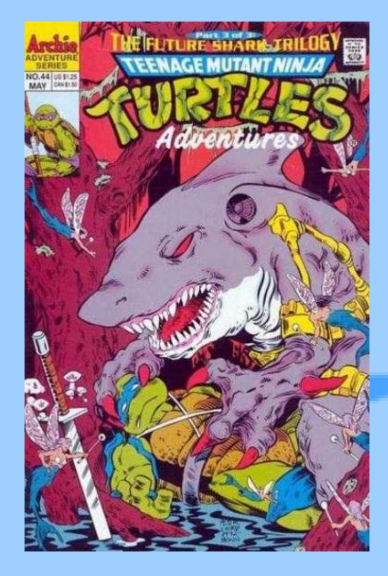


TRICERATON: Los Triceratons son una especie de dinosaurios inteligentes pero bastante violentos que aparecieron por primera vez en los cómics originales de las tortugas (en la parte en la que buscan al Fugitoid para apoderarse de su tecnología de teletransportación), posteriormente aparecieron en la serie de animación de 1987 y en la de 2003.



CHROME DOME: Es un robot que tuvo aparición en la serie de 1987, primero en “Planet of Turtleoids” y luego en “Night of the Rogues”





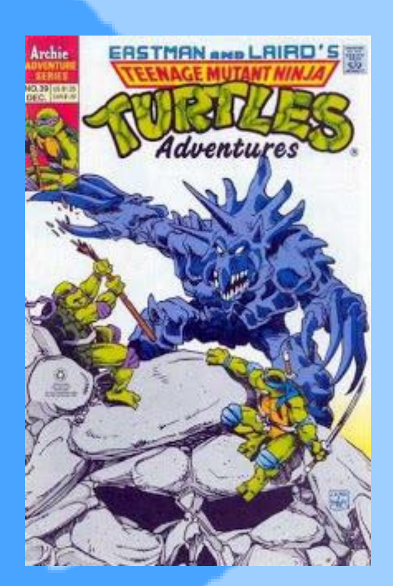
ARMAGGON: Este personaje apareció en los cómics de Mighty Mutanimals y TMNT Adventures. Es un tiburón mutante del futuro, que se alía con Shredder y Verminator X y que además de pelear contra las tortugas también se enfrentó contra los Mighty Mutanimals, un grupo de superhéroes formado por animales mutantes entre los que se encontraban viejos conocidos como Leather Head y otros personajes creados por el cómic como Mondo Gecko y Ray Fillet.



HOTHEAD: Poco se sabe de este personaje, aunque parece bastante claro que su diseño está inspirado en Warrior Dragon, un personaje de los cómics TMNT Adventures



RAY FILLET: También proviene de los cómics TMNT Adventures, es un hombre que fue convertido a mantaraya debido al mutágeno. Tras ese hecho peleó contra Shredder y fue miembro de los Mighty Mutanimals donde se tuvo que enfrentar a su némesis, el malvado tiburón Armaggon.



WAR: Personaje diseñado por Peter Laird y proveniente de los comics TMNT Adventures, es uno de los "Jinetes del Apocalipsis" junto con sus compañeros Muerte, Hambre y Pestilencia.



WINGNUT: Wingnut es un alocado murciélago alienígena que suele ir acompañado de un mosquito gigante llamado Screwloose. Apareció por primera vez en los en los mini comics de Ralston Purina que se regalaban con los cereales de las tortugas y más tarde fue incluido en los comics TMNT Adventures, donde se nos explica que pertenece a una de las especies de la Dimensión X que sufrió la dictadura de Krang.



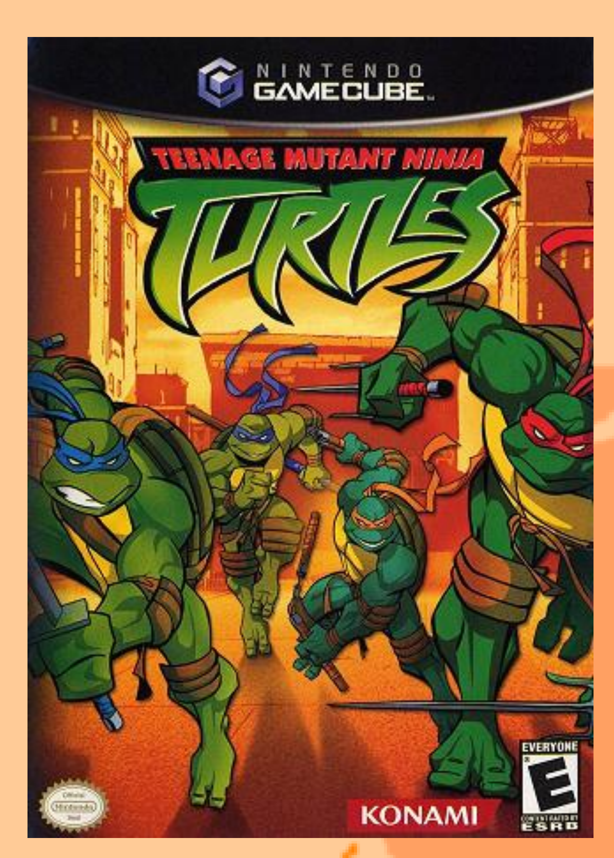
Este personaje tuvo una breve aparición en la primera serie de animación, cambiando su historia y su diseño por uno bastante peor.

Además de todos estos personajes, hay algunas cosas curiosas por mencionar, como por ejemplo que los diseños de Rat King o Shredder de la versión SNES provengan de los cómics originales de Mirage o que la luchadora Aska en realidad iba a ser la Princesa Mitsu (de la tercera película de imagen real) pero al final se decidió desvincular ambos personajes (posiblemente debido a la mala recepción del film).





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (2003)



En el año 2003, la segunda serie de animación de las tortugas ya era una realidad, y debido a la buena aceptación que tuvo Konami se decidió a hacer un beat em up de estilo clásico, protagonizado con ellas. Conviene recordar que ese género estaba bastante muerto durante aquellos años, así que muchos dábamos saltos de alegría, Konami+TMNT+Beat em up ¿Qué podía salir mal?

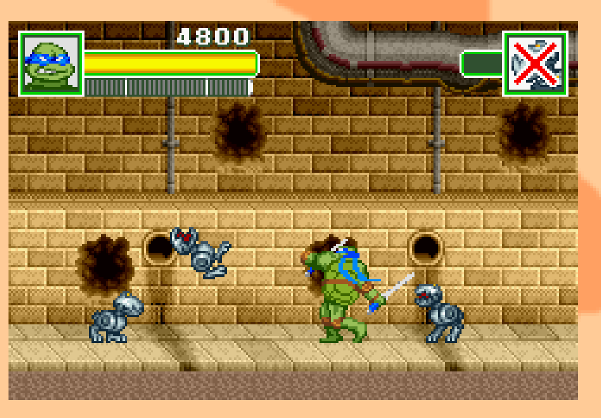
Pues aunque no salió nada mal, tampoco salió algo demasiado bueno, el juego que llegó para Playstation 2, Gamecube, Xbox y PC, era bastante correcto, con voces y personajes que parecían sacados directamente de la serie, gracias al estilo visual Cel-Shading. Sin embargo, por algún motivo, se hacía bastante pesado, puede que fuera el hecho de ser un juego 3D, puede que el recuerdo de los Arcades de Konami tuvieran demasiado peso en la memoria de muchos. Aunque el juego incluía modo cooperativo, estaba limitado a 2 jugadores, una pena, porque habría sido genial poder jugarlo a cuatro.

Este juego tuvo también una versión para Game Boy Advance, debido a las limitaciones de la máquina, se trataba de un juego en 2D, donde avanzábamos con cada una de las tortugas por diferentes escenarios golpeando a los enemigos y protagonizando algunas fases que daban algo de variedad (Raphael con su moto, Donatello con su ala delta, Michelangelo con su monopatín y Leonardo con uno de los vehículos de las tortugas). Cada tortuga tenía sus habilidades especiales diferentes, que eran la clave para completar cada uno de los niveles que tenían asignados. Al completarlos todos podíamos acceder a la torre de Shredder, donde podríamos seleccionar cualquiera de las tortugas para completar el juego. La simplicidad de este juego era parte de su encanto, pues siempre apetecía volver a jugarlo.









TMNT 2 BATTLE NEXUS (2004)



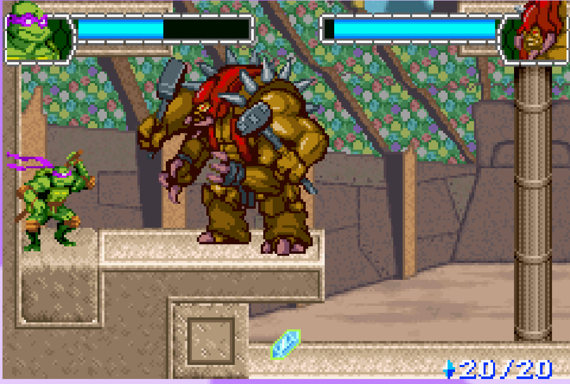
Segundo juego de Konami sobre la nueva serie de las tortugas. Esta vez tomando como base la parte en la que las tortugas están en el espacio exterior ayudando al Fugitoid a huir de sus enemigos, y también incluyendo cosas relacionadas con la Batalla Nexus, una especie de torneo entre los mejores luchadores del universo.

Este juego apareció de nuevo para PlayStation 2, Gamecube, Xbox y PC, e intentaba mejorar los fallos vistos en la primera parte, por ejemplo, todo el juego había sido pensado para poder ser jugado por 4 jugadores a la vez, usando las diferentes habilidades de las tortugas, de manera que si jugábamos en solitario teníamos que cambiar entre los diferentes personajes.

Una curiosidad de este juego, es el hecho de que incluye el primer Arcade de las tortugas como extra, aunque con algunas modificaciones (principalmente en el sonido).

Además de las versiones principales, Battle Nexus también llego a Game Boy Advance, en un juego que mezclaba partes de infiltración, con otras de acción, enfrentamientos contra enemigos y fases a bordo de naves. Un juego bastante más complejo y largo que la versión anterior, y además incluía varios modos extras que permitían de 1 a 4 jugadores.











TMNT MUTANT MELEE (2005)

Mutant Melee es el tercer juego basado en la nueva serie de animación, disponible para Xbox, Gamecube, Playstation 2 y PC. El juego cambia el enfoque de las partes anteriores y se centra en peleas multijugador. Eso hace que podamos elegir entre diferentes personajes de la serie que no estaban disponibles en los otros juegos como Hun, Traximus o April.

Pese a que la idea era buena, el juego no era muy destacable y tampoco tuvo un éxito demasiado notable, la popularidad de las tortugas empezaba a decaer de nuevo.



TMNT MUTANT NIGHTMARE (2005)

Mutant Nightmare es el último juego basado en la nueva serie de animación. Apareció el mismo año que Mutant Melee, como si Konami intentase exprimir las tortugas al máximo antes de que perdieran su brillo del todo.

El juego volvía al sistema clásico de Beat em up, con posibilidad de jugar hasta a 4 jugadores. Apareció para Playstation 2, Gamecube y Xbox.

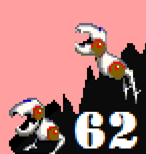
Nintendo DS tuvo su propia versión, muy similar a los juegos vistos en GBA, pero con la posibilidad de usar la pantalla táctil para algunas acciones.



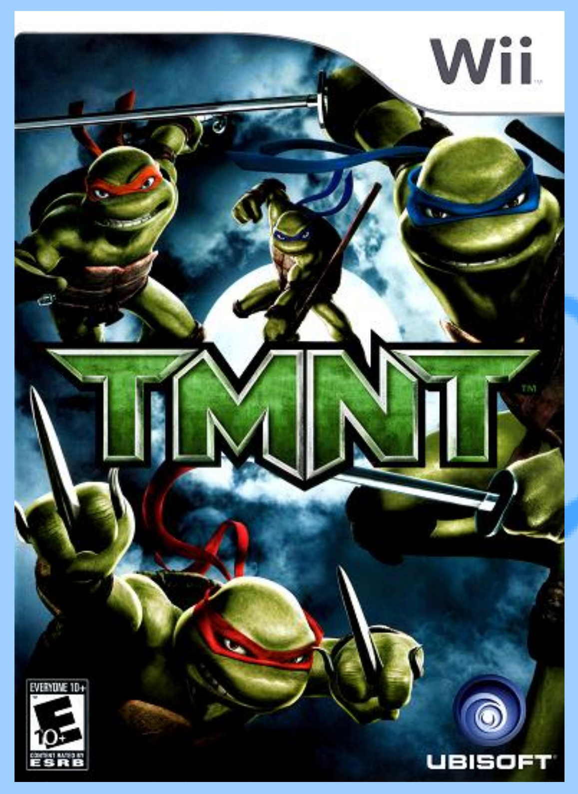








TMNT (2007)



Las Tortugas volvieron al cine, esta vez en forma de película de animación. Ese impulso propició la salida de nuevos videojuegos de los mutantes verdes, esta vez de la mano de Ubi Soft.

El juego en sí no tuvo una repercusión excesivamente alta y mucha gente criticó que demasiadas partes recordaban lo visto en la trilogía de Prince of Persia que apareció en las consolas de 128 bits, también de la mano de Ubi Soft.

Este juego apareció para muchos sistemas diferentes como Gamecube, Xbox 360, Playstation 2, PSP, WII, Nintendo DS y PC. Aunque la versión que más me sorprendió fue una de las más ignoradas, la de Game Boy Advance.

TMNT llegó a la veterana Game Boy Advance en forma de beat em up, y me atrevería a decir que es uno de los mejores juegos de las tortugas que he jugado. Su jugabilidad es muy del estilo de los clásicos Beat em up, aunque con personajes bastante ágiles (incluso pueden rebotar de un personaje a otro), las tortugas tienen ligeras diferencias entre sí (velocidad, ataque…) y pueden usar las armas de los enemigos derrotados. También puedes ganar dinero mientras juegas y comprar objetos que te ayuden en tu misión y llevar a una tortuga de compañero, para pedirle ayuda cuando estés en apuros. Lamentablemente, el juego no cuenta con multijugador.





Versión para consolas de sobremesa y PC



Versión Game Boy Advance



Versión para PSP



TMNT SMASH UP (2009)



Uno de los últimos juegos de las tortugas en consolas de sobremesa, fue lanzado para PS2 y Wii coincidiendo con el 25 aniversario de los personajes.

Smash Up es un juego de lucha donde veremos muchos personajes de las tortugas y a unos cuantos Rabbids (esos bichos blancos y locos que provienen del universo Rayman). Al parecer la selección de personajes fue hecha por Mirage Studios (aunque dudo mucho que los Rabbids sean cosa suya) y quizás por eso se incluyen personajes como Fugitoid o Karai. Algunos luchadores tienen algunas ropas alternativas para representar versiones diferentes del personaje.

El juego no fue excesivamente popular, quizás por el hecho de tener menos personajes que muchos juegos del mismo estilo, o porque casi todos los personajes provienen de la serie de 2003 y la película de 2007, ignorando la serie de animación antigua. Como curiosidad decir que se hizo un comic especial con motivo de este juego.











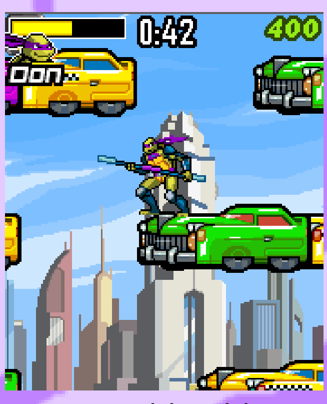
TMNT ARCADE ATTACK (2009)

Otro juego lanzado en el año 2009 fue Arcade Attack para Nintendo DS, un juego que prometía volver a las raíces jugables de las tortugas introduciéndolas de nuevo en un Beat em up. Lamentablemente el resultado final no tuvo mucho que ver con los juegos del pasado, pues tanto a nivel jugable como a nivel gráfico dejaba bastante que desear. Una de las cosas más curiosas de este título era el hecho de que se podían ver ilustraciones de los primeros cómics de las tortugas entre fase y fase.



OTROS JUEGOS

Además de todos los juegos mencionados, hay muchísimos juegos más de las tortugas, como por ejemplo los disponibles para PC, los mandos “Plug and Play” que se conectan directamente a la televisión, las antiguas máquinas LCD y los que están hechos para los teléfonos móviles. Prácticamente todas las versiones de las tortugas se han visto reflejadas en alguno de esos videojuegos.



TMNT FF: Ninja Training



TMNT Power of Four

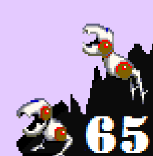

TMNT Adventures

JUEGOS NUEVOS

Actualmente han aparecido un par de juegos nuevos con las tortugas como protagonistas, uno basado en la serie de animación de Nickelodeon y otro llamado Out of the Shadows que tiene unos diseños más serios y un tono más oscuro. Así que por lo que parece, las tortugas todavía tienen cuerda para rato. **Skullo.**







STAFF



SKULLO

Director, redactor y maquetador







EL MESTRE

Redactor

NES BEER

Redactor

ALF

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

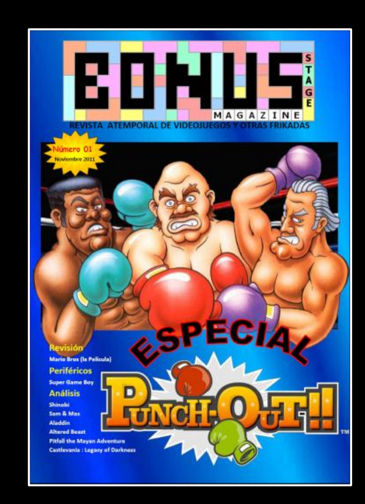
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

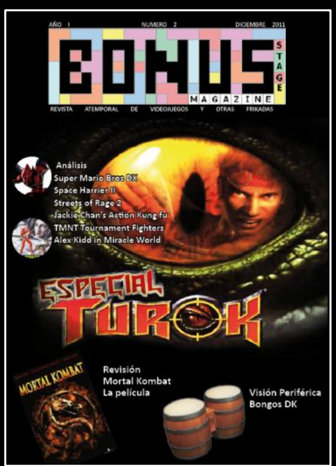
¡Es muy sencillo!

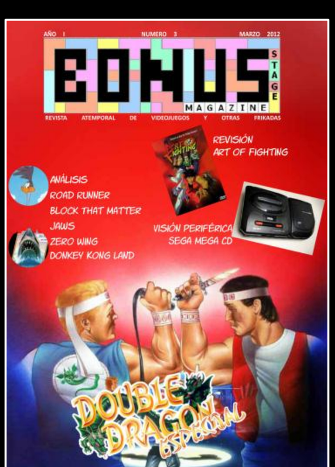


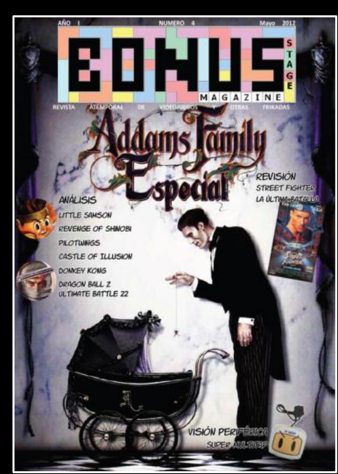
¡Os esperamos en el próximo número!

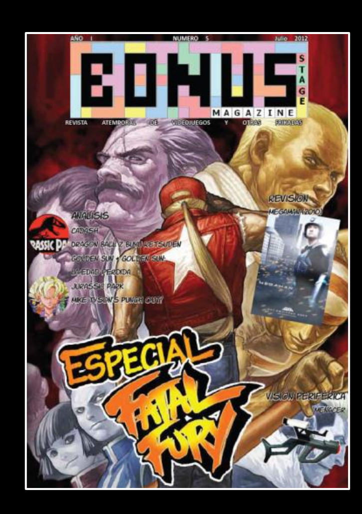
Y no os olvidéis leer los números anteriores:

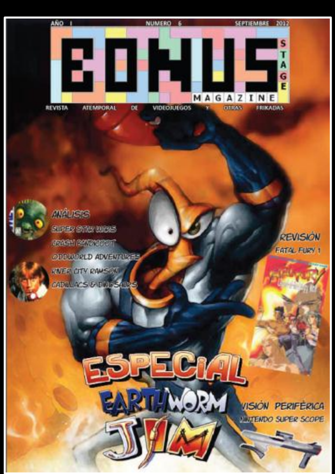


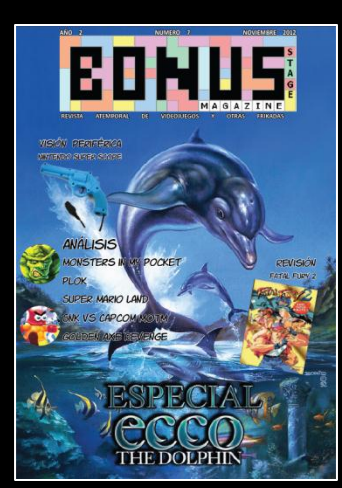


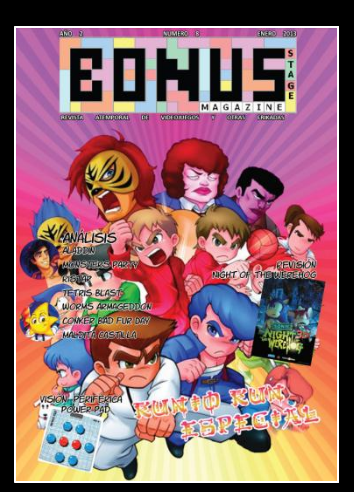


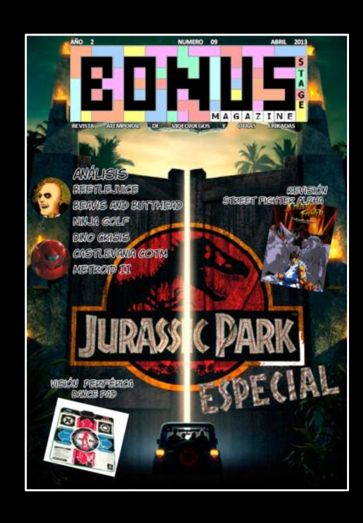






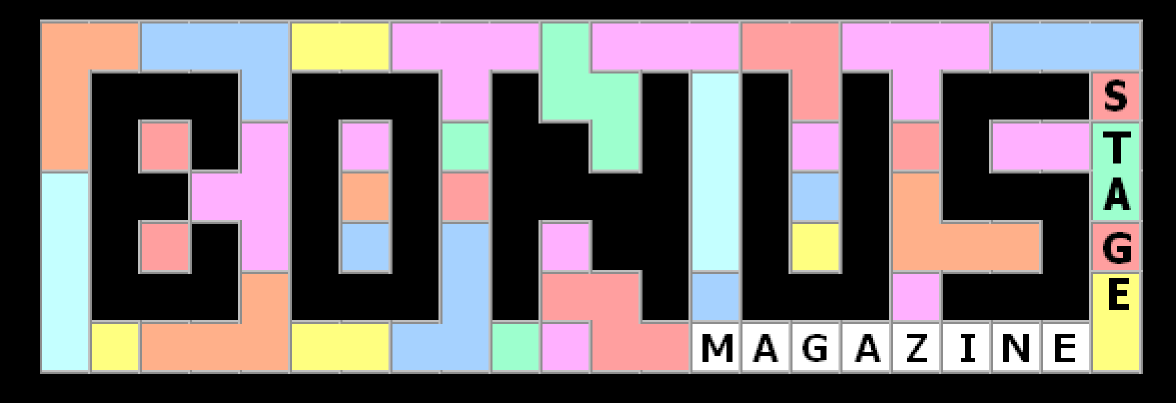












Número 12

Diciembre 2013